

12/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Die Nr.1
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.7700/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-
Fuzzlig und fetzig
LEMMINGS 2
DIE SIEDLER
Unter der Lupe: 8000 Mann
und eine Maus
Kickstart '86
FASZINATION
AMIGA
Klassiker und
Superseller
Abenteuer & Action
Rex Nebular
Epic 2
Might & Magic 4
Betrayal at
Krondor
Krieg und Frieden
HISTORY LINE
Endlich fertig: Der neue Knaller der Battle-Isle-Macher

Neulich im Gefrierfach.

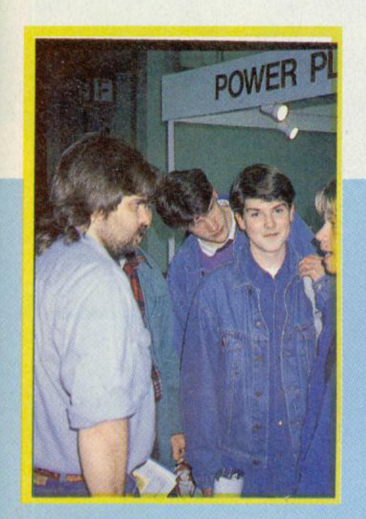


106-219

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

in tern





Auf der Amiga-Messe stand POWER PLAY Rede und Antwort: Oben beantwortet Michael gerade neugierige Fragen von POWER-PLAY-Fans.

Preis der Aktualität

Lest Ihr gerne über die Spiele von morgen? Logisch. Euch ist es wichtig, den Test eines interessanten Spiels möglichst früh durchzustöbern? Dann könnt Ihr Euch wahrscheinlich denken, daß wir uns bemühen, als erstes Magazin testbare Versionen von neuen Programmen zu bekommen – Recht und Pflicht aller Zeitschriften. Allerdings halten wir uns an bewährte Grundsätze, mit denen wir in den letzten fünf Jahren sehr gut gefahren sind:

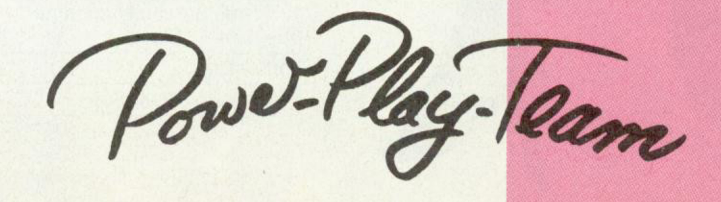
1) Wir schreiben keinen Test auf der Grundlage einer Pressevorführung, in der ein Redakteur eine halbe Stunde Zeit hat, sich das Spiel "ausführlich" anzuschauen. Ein Spiel, das die *POWER PLAY* testet, *muß* mehrere Tage in der Redaktion sein – ohne "Aufpasser", ob wir denn auch nichts falsch machen.

2) Wir testen ein Spiel erst dann, wenn wir und der Hersteller der Meinung sind, daß es sich um eine testbare Version handelt. Und selbst diese "Doppelkontrolle" kann ab und zu ins Auge gehen: siehe *Sensible Soccer*, wo uns der Programmierer hoch und heilig versprochen hat, daß ein zusätzliches kleines Feature im endgültigen Spiel sein wird. Wie man an der Verkaufsversion sieht, wurde diese Zusage nicht gehalten – schlecht für uns und Euch, da wir in diesem Punkt falsch informiert haben. Glück im Unglück allerdings, da sich dieses fehlende Feature auf die Gesamtwertung nicht ausgewirkt hätte. Trotzdem werden wir daraus lernen, und uns nicht mehr auf Aussagen nach dem Motto "Kommt ganz sicher noch rein..." verlassen.

3) Sollten wir dennoch ein Spiel testen, bei dem noch bestimmte Levels oder Programmteile fehlen, dann schreiben wir das auch und bewerten die entsprechenden Features nicht. So geschehen bei *Monkey Island 2*, wo bei der Testversion die Musik noch fehlte.

Testberichte auf der Grundlage von Pressemitteilungen, Bildschirmfotos oder Slideshows verdienen diese Bezeichung nicht. Uns ist es wichtiger, eine kompetente Bewertung eines testbaren Spiels abzudrucken, als bei jedem Titel auf Teufel komm raus die schnellsten zu sein. Das heißt allerdings nicht, daß Ihr bei uns alte Hüte vorgesetzt bekommt. Siehe *X-Wing*, siehe *Die Siedler*, siehe *Betrayel of Krondor*, siehe...

Einen brandheißen Monat mit Durchblick wünscht Euer





120
Durchgepaddelt: Summer Challenge bringt den Sommer zurück

24
Durchgestylt: Die Designer von X-Wing

16
Dankenswert: Das erste Rollenspiel von Dynamix kommt

·12·

Aktuell

Editorial	3
Neues von den Epic-Machern: Epic 2 und Odyssey im Anflug	6
Body Blows: Team 17 prügelt sich an die Spitze	11
Lemmings 2: die Micromännchen sind zurück	12
Der Bestseller als Computerspiel: Betrayal at Krondor	16
Zwischen Lemmings und Sim City: Die Siedler von Blue Byte	20
Mit dem Doppeldecker am Strategiehimmel: Ancient Art of War	22
Lucas Arts auf die Finger geschaut: X-Wing, Teil 2	24
Düsteres Rollenspiel aus Frankreich: Dark Mere	28
Der Jäger-90-Ersatz: Tornado	30
Coktelvision: Das französische Softwarehaus macht mobil	32
Schnipsel aus der Softwareszene	34
Mit neuer Technologie durch die fraktale Welt: Novalogic Heli	38

Unter der Lupe

Die Amiga-Story: Die Geschichte seit 1986	136
Die tollsten Helden der Adventure-Szene	162
Abspänne fürs Auge: The End	172
Archer MacLean: Gespräch mit dem Kultprogrammierer	74

Rubriken

Hitparaden	41
Leserbriefe	69
Statistik	76
Musik, Bücher, Filme	178
Vorschau auf die kommende Ausgabe	182
Impressum	60
Inserentenverzeichnis	60

Computerspieletests

A.T.A.C.	68
Air Support	118
Balance	132
Beast 3	130
Burning Steel	117
Hexuma	53
History Line	64
Might & Magic 4	61
No second Price	126
Pinball Fantasies	122
Quest for Glory 3	44
Rex Nebula	46
Silly Putty	128
Spellcasting 301: Spring Break	48
Summer Challenge	120
Ween	58
Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant	55
Kurztests Computerspiele	
Birds of Prey, Bugbomber	135
Dynablasters, First Samurai	135

Videospieletests

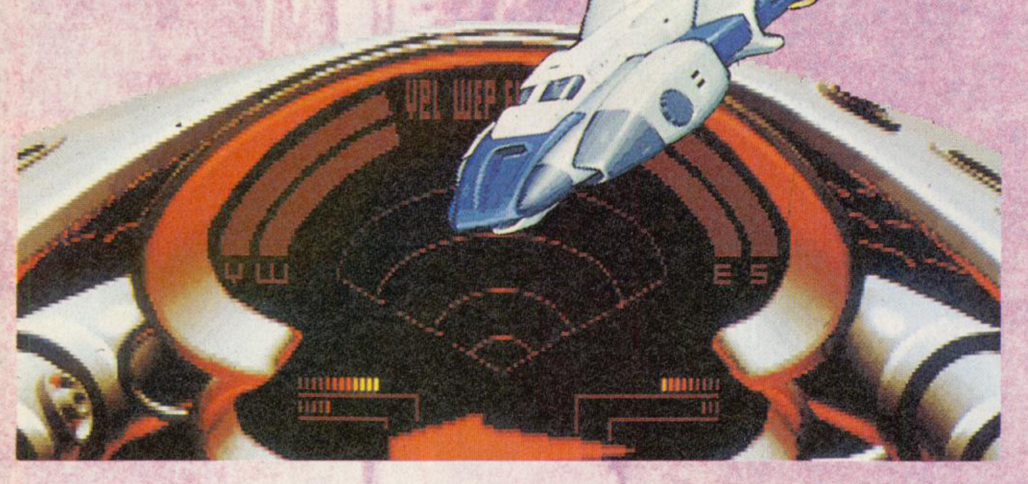
Bart's Nightmare	156
Crüe Ball	153
Greendog	154
LHX Attack Chopper	150
MVP Baseball	157
NHLPA Hockey '93	152
Rampart	158
Super High Impact	155
Turtles in Time	157
Handheld Corner	
Einleitung	158
Dragons Trap, Wimbledon	158
Super Off Road, Super Monaco GP 2	160
The Jetsons, Centipede	160
Kirby's Dreamland, Jack Nicklaus Golf	160
Bart vs. the Juggernauts, B.C. Kid	161
Double Dragon 3, Kung Food	161

44

Drittgeburt: Quest for Glory geht in die dritte Runde

172

Durchgespielt: Welche Abspänne sind ihr Geld wert?





Durchgeknallt: Die Lemminge bereiten eine neue Invasion vor

Powertips

Clue Book: Ultima 7, Teil 3	106

Computerspieletips

Bumpy	80
Cool Croc Twins	96
D-Generation	94
Darkseed	95
Dune	86
Gods	78
Indiana Jones 4	90
Jaguar XJ 220	97
Planet's Edge	80
Premiere	78
Shadow Sorcerer	91
The Legend of Kyrandia, Book 1	78
Ultima 7	86
Vroom	97

Dr.Bobo antwortet

Wiily Beamish, Champions of Krynn, Zork 2, Heart of China, Bane of the Cosmic Forge, Black Crypt, Operation Stealth, Titus the Fox	97

Videospieletips

Dinosaurs	1030
Kirby's Dream Land	98
Predator 2	98
S.T.U.N. Runner	98
Super Wrestlemania	101
The Addams Family	104
The Flash	98
The Lucky Dime Capers	102
Thunder Pro Wrestling	98
Tiny Toon Adventures	98
Where in the World is Carmen Sandiego?	101


12/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1

DM 6,50

Fuzzlig und fetzig

LEMMINGS 2

DIE SIEDLER

Unter der Lupe: 8000 Mann und eine Maus

FASZINATION AMIGA

Klassiker und Superseller

Abenteuer & Action

Rex Nebular

Epic 2

Might & Magic 4

Betrayal at Krondor

Krieg und Frieden

HISTORY LINE

Endlich fertig: Der neue Knaller der Battle-Isle-Macher

12

136

46

64



28

Durchgekämpft: Aus Frankreich kommt das Rollenspiel Dark Mere

VEKTOR WELTEN

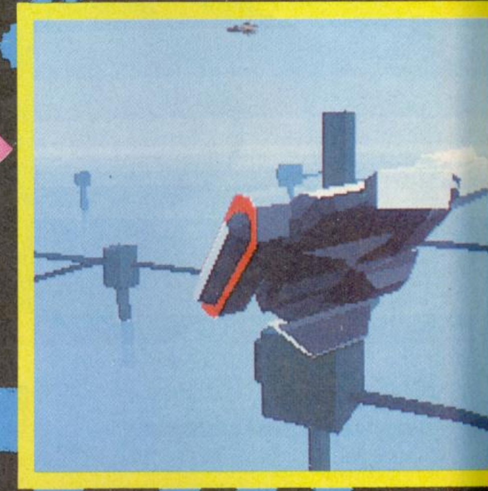
Spätestens seit *Epic* steht das Kürzel DID für atemberaubend schnelle Vektorgrafik und actionlastige Abenteuer. *POWER PLAY* hat für Euch hinter die Kulissen geschaut und dabei zwei kommende Spieleleckerbissen gefunden.

Vektorgrafik gehört zu einem Flugsimulator wie der Hahn auf die Henne. Ohne diese auf Polygonen und allerlei Rechnerei basierende Darstellungsform von Objekten, wäre der Simulationsprofi aufgeschmissen. Vektorgrafik gründet dabei auf einem einfachen Prinzip: Alle Objekte bestehen eigentlich nur aus vordefinierten Eckpunkten, die mittels Mathematik mit Linien verbunden sind und zudem als Fläche definiert werden können. Der Vorteil dieser abstrakten und relativ unnatürlichen Grafik: Alle Objekte darf man zoomen, drehen und bewegen, ohne daß riesige Speichermengen oder Rechenpower gefressen werden. Lediglich die "Eckpunkte" verschieben sich.

Ein vernünftiger Flugsimulator mit durchgehend von Hand gezeichneter Grafik ist bis heute unmöglich. Selbst die neue Simulations-Generation greift auf Polygone zurück. So würde ein *Strike Commander* oder der *F-15 3* ohne Vektoren alt aussehen. Bei diesen Spielen werden auf die Polygone lediglich "Textures" geklatscht, was dem Ganzen ein sehr realistisches Aussehen verleiht.

Die britische Softwarefirma "Digital Image Design" hat sich mit ihren durchgehend auf Vektorgrafik basierenden Spielen einen großen Namen gemacht. Ihr erstes Produkt, *F-29 Retaliator*, glänzte schon vor einigen Jahren mit schnellen Polygonen. Mit *Robocop 3* und *Epic* blieben sie Ihrer Linie treu. Für die Zukunft hat DID zwei actionlastige Ballereien mit schneller und detaillierter Vektorgrafik angekündigt.

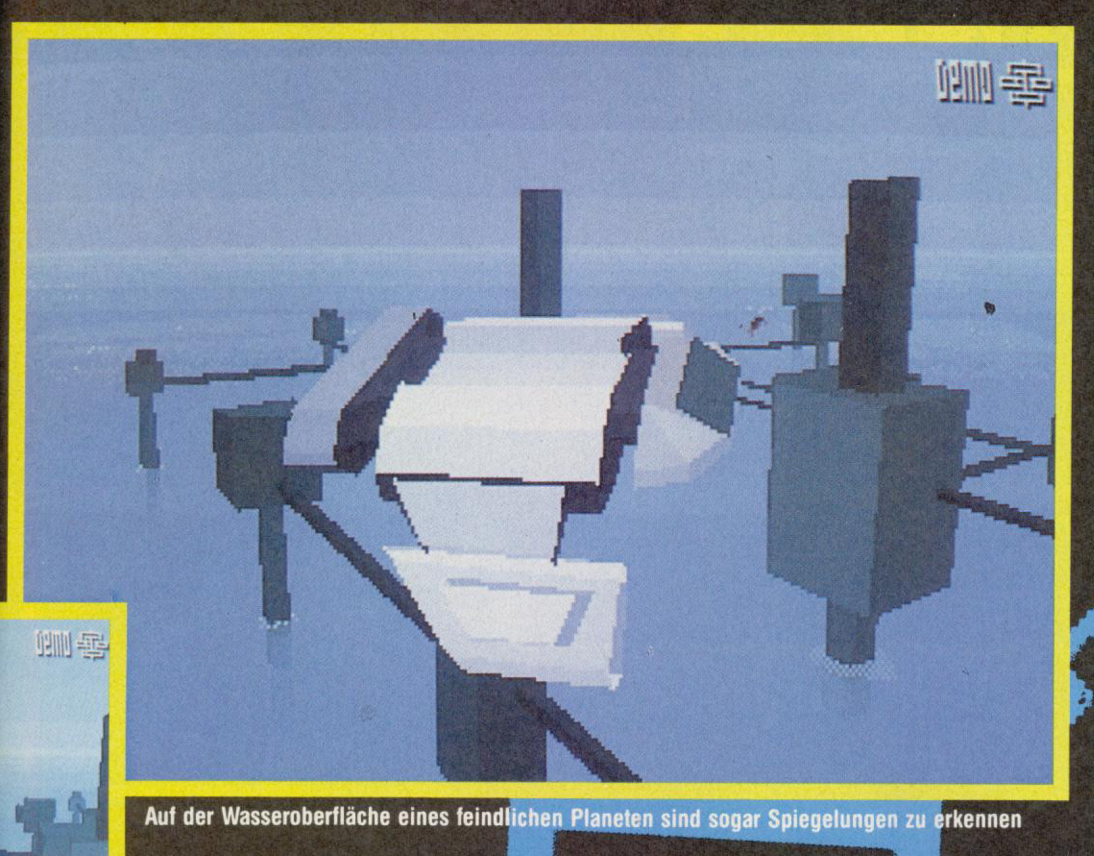
Zum einen wäre da der *Epic*-Nachfolger **Odyssey**. Die Story baut natürlich auf der des Vorgängers auf. Die Menschheit hat den Kampf gegen die Rexxonen gut überstanden, die



Die Außenansicht Eures Prototyps läßt Sie kraftvolle Bewaffnung erahnen



Durch ein Asteroidenfeld wird vorsichtig manövriert — Hitzköpfe haben nicht den Hauch einer Chance



Auf der Wasseroberfläche eines feindlichen Planeten sind sogar Spiegelungen zu erkennen



Sonne ist währenddessen in aller Ruhe explodiert und das Häuflein Überlebender mit ihrer Flotte auf einem netten Planeten gelandet. Hier wird auf's neue eine Zivilisation aufgebaut und die Menschen verleben einige hundert Jahre in Ruhe und Zufriedenheit. Dummerweise wurden damals nicht alle aggressiven Mieslinge in Raumfahrers Jagdgründe geschossen. Ein paar Rexxonen haben überlebt und erneut eine High-Tech-Kampfflotte zusammengebastelt. Da des Rexxonen größte Freud das Meucheln ist, schreien die häßlichen Aliens nach Rache. Nichts ungefährlicher als das, denkt sich der Sicherheitsrat und schickt Euch ganz allein mit dem neuesten Ein-Mann-Kampfschiff gen Rexxonia.

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's wesentlich mehr Missionen (rund 60), die erneut aufeinander "aufbauen". Zudem unterteilen sich die Missionen nicht nur in zwei sondern in vier große Gruppen. Einerseits wird auf der Planetenoberfläche gefightet und im Weltraum die feindliche Flotte dezimiert. Andererseits, und das ist neu, kämpft Ihr jetzt nicht nur im interplanetarischen Raum, sondern auch im Orbit bestimmter Planeten. Zusätzlich warten Missionen, in denen große Schlachtschiffe, Kommandozentralen und Computerbasen im Weltraum angegriffen werden müssen.

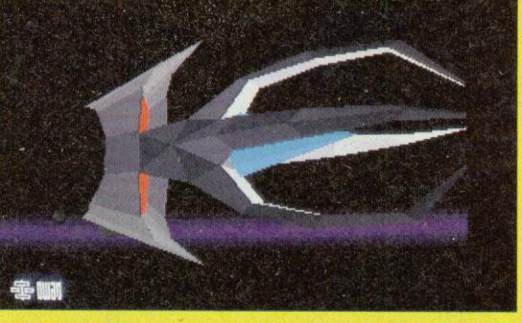
Grafisch hat sich ebenfalls einiges verändert. Zwar ballert Ihr Euch in *Odyssey* durch klassische 3-D-Vektorgrafik, die jedoch so detailliert und flink über die Monitore flitzt, daß dem Spieler die Luft wegbleibt. *Odyssey* enthält vollkommen neue Objekte und Planeten. So kämpft Ihr zum Beispiel auf einem Wasserplaneten, dessen Bauten sich sogar auf der Oberfläche spiegeln. Die feindlichen Gleiter wurden ebenfalls überarbeitet. Setzt Ihr zur Rettung der Menschheit an, trefft Ihr dabei unter anderem auf riesige krakenähnliche Raumgleiter und andere abstrakte Rexxonen-Erfindungen. *Epic*-Fans müssen sich jedoch noch etwas gedulden. Die *Odyssey* startet erst im Mai 1993. *kn*



Die Raumbasis im Hintergrund muß dran glauben



Eines der extravaganten Rexxonen-Schiffe (unten)




Ansehnlich: das Flugleitzentrum


Follow me: Wir lassen uns nicht abfangen.

Mit dem Jäger 90 auf Patrouillenflug

Inferno

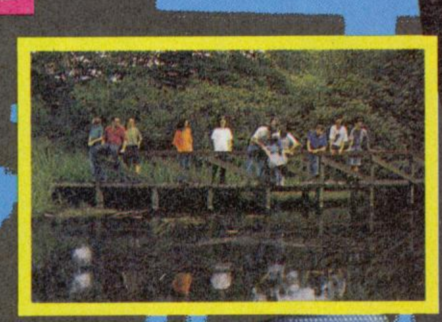
Neben *Odyssey* arbeitet Digital Image Design an einem weiteren Spiel. Mit **Inferno** kommt eine Flugsimulation angebraust, die an *F-29 Retaliator* erinnert. Ihr habt die Wahl zwischen drei futuristischen Jägern, von denen zwei bisher nur als Prototypen existieren. Der schon existente Flieger ist die "F-117-A Stealth Fighter". Des weitern dürft Ihr in den High-Tech-Jet "F-22" steigen oder mit dem "Jäger 90" durch die Gegend düsen.

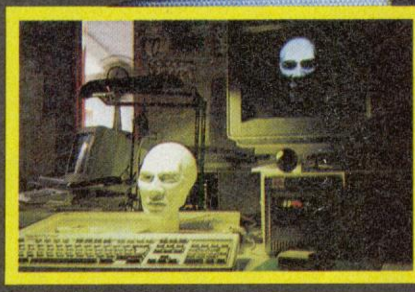
In drei von Krisen geschüttelten Erdteilen sorgt Ihr mit Rakete und Bordgeschütz im Auftrag der UNO für Recht und Gesetz. So darf im Mittleren Osten, in Europa oder in Südamerika aufgeräumt werden. In über zweihundert Missionen kämpft Ihr Euch die Karriereleiter hoch.

Technisch erinnert *Inferno* an *Retaliator*. Klassische Vektorgrafik in atemberaubender Geschwindigkeit und hoher Detailfülle läßt keine Wünsche offen. Ob das fertige Spiel hält, was die Bilder versprechen, erfahrt Ihr erst nächstes Jahr: *Inferno* soll im April '93 erscheinen.



Die Staumauer darf ebenfalls zu Klump geschossen werden


Das DID-Team: ganze 12 Mann stark




Der Kopf des Oberbösewichtes wird zuerst vom Modell eingescannt und dann nachbearbeitet. Links das Ergebnis.


INCA
Y.C.

C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

FÜR NUR 39,-DM!

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt. Für Fans wie Dich hat Markt&Technik sechs C64-Spielesammlungen zusammengestellt. Jede besteht aus einer Diskette mit starken Spielen und einem Begleitbuch. Darin findest Du alle Lösungen und viele Tips und Tricks, wenn Du mal nicht weiterkommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!

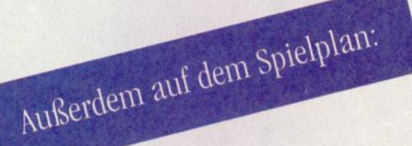


Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 6
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer. Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn Du hörst, daß eine intergalaktische Ballerei, bewegungsintensive Sportwettkämpfe und Knötie in Caves zur gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette stattfinden? Nicht schlecht, gell?
1992, ca.120 Seiten, inkl.Diskette
ISBN 3-877**91-370**-9 DM 39,-*



Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 5
Von Karamelien bis Bagdad - 15 turbomäßige Spielerlebnisse. Anregend, lehrreich und gesund. Zum Beispiel „NewQuarts": das bekannte Tetris in einer neuen aufregenden Variante. Oder „TrenchFire": 3D-Action im Weltraumgleiter. Für mögliche Nebenerscheinungen beachte bitte das beiliegende Handbuch oder frage den Hacker von nebenan. Der hat die neue Spielesammlung nämlich schon.
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-877**91-333**-4 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 1
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum Preis von einem Dutzend: Balliard • Maze • The Way • Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel • Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier • Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat" nicht packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken" üben.
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-429**-7 DM 39,-*



Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 3
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n'Bubble • Robo's Revenge • Race of the Bones • Quadranoid • Future Race • Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator • Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die Feststellung, daß sich hinter „Robo" nicht der Autor verbirgt.
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-596**-X DM 39,-*

Hartmut Woerrlein
64'er Spielesammlung Band 4
Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minensuchkommando • Baccaroo: neue Paradroid-Version • Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-703**-2 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 2
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze 39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß • Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now • Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra • Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zuviel „Golf" spielt, wird mit „Zauberschloß" nicht unter 9 1/2 Wochen bestraft.
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-428**-9 DM 39,-*



* unverbindliche Preisempfehlung.



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8630-1

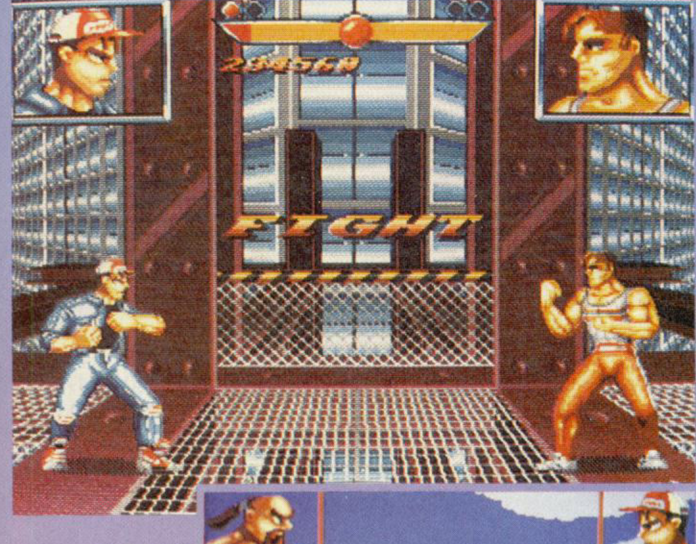
BEAT'EM UP

Prügelspiele haben Tradition und setzen dank *Street Fighter 2* zu einem ungeahnten Höhenflug an. Team 17 stellt mit *Body Blows* einen Prügelkonkurrenten auf die Beine, der sich gewaschen hat.

Einige Animationsphasen als Kostprobe. Oben seht Ihr die versammelte Kämpferschaft.

Team 17, die britischen Actionspiel-Spezialisten lieben den Amiga. So liegt den Wakefieldern nichts näher, als dem großen Kreis der Amiga-Fans neue Spielewelten zu erschließen, die bisher nur Besitzern von High-Tech-Konsolen vorbehalten waren. Mit *Alien Breed* und *Poject X* wurde ein Anfang gemacht. *Codename Assasin* und *Superfrog* sollen Team 17's Erfolgskurs fortsetzen. Jetzt kommen Amiga-Besitzer, die nicht auf ihre Umsetzungsversion des Spielhallen-Hits *Street Fighter 2* warten können, in einen ganz besonderen Prügel-Genuß. Die Wakefielder Spitzenprogrammierer arbeiten zur Zeit fieberhaft an *Body Blows*, einem heißen Prügelspiel. Ihr dürft Euch einen von zehn Kämpfern aussuchen, jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und natürlich "Superschlägen". Wie in der Spielhalle haben die Prügelkrieger unzählige Schlagtechniken inklusive dazugehöriger Animationsphasen. Vor zahlreichen 32-Farb-Hintergründen hauen sich überdurchschnittlich große Sprites á la *Street Fighter 2* die Nase breit. Die Neuerung dabei: In *Body Blows* dürfen nicht nur zwei Kämpfer losprügeln. Habt ihr einen Freund zur Hand, lassen sich neben heißen Duellen auch stattliche "Dreikämpfe" organisieren. Team-17-Chef Martin Brown dazu: "Natürlich läßt sich die technische Brillanz eines Super-NES-*Street-Fighters* nicht auf dem Amiga realisieren. Trotzdem muß sich die Spielbarkeit nicht vor der des Vorbildes verstecken. Es ist Zeit für ein vernünftiges Amiga-Beat'em-Up — in letzter Zeit wurden zu viele Spielhallenprügeleien lieblos heruntergekonvertiert."

Schlagfertige Fans sollten sich schon mal warmmachen — *Body Blows* wird im Januar erscheinen. *kn*



Sie stehen sich gegenüber und könnten Freunde sein

Street Fighter 2



Street Fighter 2 (Super NES)

In der Spielhalle der Erfolg schlechthin, auf Nintendos 16-Biter ein Überflieger: *Street Fighter 2* schlägt jeden in seinen Bann. U.S. Gold kaufte die Rechte für sämtliche Computerumsetzungen von Capcom und werkelt zur Zeit fleißig an der Amiga-Version. Ob die Computeradaptionen mit dem Original mithalten können oder ähnlich mies adaptiert werden wie die Mehrzahl der Arcade-Hits, erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben. Vor Weihnachten soll's mit den Straßenkämpfern jedoch noch klappen.



Kann man einen Hit wie *Lemmings* zweimal landen? Psygnosis bejaht diese Frage mit einem überzeugten Kopfnicken und knüpft mit *Lemmings 2* an die Tradition des Kultspiels an.

Ägypten: Wer nicht schnell genug ist, wird von der Sphinx gebissen.

Die Welt der Zukunft: Mit Ballon oder Rakete ans Ziel.



Im Land der Riesen: Neue *Lemmings* — neue Icons.

Jetzt reicht's!", dachten sich die Lemminge, nachdem Hunderttausende tolpatschiger Menschen sie endlose Male Gänge graben, Berge erklimmen und von Plattformen springen ließen. Hundert Landschaften und dann noch eine Zusatz-Disk — das war zuviel. Die ganze Bande verzog sich schmollend auf die Heimatinsel. Ruhe, Sonne auf dem Pelz und eine Lemmingcola in der Hand, so ließ sich das Leben schon eher aushalten. Zumal der große Talisman über allem schwebte und die Insel vor Bösem schützte.

Schützte? Man ahnt es: Kein Paradies währt ewig, und so mußten die kleinen Wanderer eines Tages erleben, wie ihr Talisman in zwölf Teile zersplitterte. Seufzend teilte sich die Bevölkerung in ebensoviele Gruppen, die alle auszogen, ihren Teil des Talismans zu hüten. Bald entwickelten die Gruppen eigenständige Merkmale und mutierten zu einem Dutzend unterschiedlicher Lemmingvölker. Da gab es Schatten-, Sport- und Strandlemminge, Raum-, Hochland- und Höhlenlemminge, Zirkuslemminge und Freilandlemminge. Auch Ägyptische, mittelalterliche und Polarlemminge durften nicht fehlen.

Nur eines trübte die neugefundene Idylle: Laut einer alten Weissagung drohte eine große Finsternis über das Land zu fallen und die Kerlchen auszulöschen. Nun sind die Lemminge dabei, eine Arche zu bauen, um möglichst viele Überlebende aus jedem Stamm in Sicherheit zu bringen. Dazu brauchen sie aber die Kraft des gesamten Talismans und einen menschlichen Reiseleiter. Rettet mindestens einen Lemming aus jedem Stamm (die Reihenfolge ist beliebig wählbar), damit die Evakuierung der Lemminginsel beginnen kann.

Um diese niedliche Geschichte herum rankt Psygnosis sein *Lemmings 2*. "Abnutzungserscheinungen, Wiederholungseffekt?", fragen sich jetzt diensterprobte Level-Fresser. Irrtum: Alles neu macht die Zwei, sagte man in Liverpool und krempelte Spielablauf und Erscheinungsform gründlich um. Vorbei die Zeit, da Selbstmord-Stopper den Lemmingfluß leiteten. Der Lemmingfänger von heute greift beherzt zur Klampfe und läßt alle Freunde in Hörweite mitswingen. Drei Soundkanäle sollen die 15 Musikstücke für jeden Stamm in die Welt schmettern, der vierte ist den Piepsstimmchen der Wandertiere vorbehalten.

Neue Berufe gibt es unter den Völkern reichlich: Ballonfahrer steigen, von Propellern angeweht auf — oder stürzen, von Bogenschützen anvisiert auf den Boden zurück. Gegrabene Erdlöcher werden von Füllern wieder zugeschaufelt, Bombenleger, Läufer und Springer (je schwungvoller der Anlauf, desto weiter fällt der Sprung aus) tun ihre Arbeit. Die Icon-Vielfalt zeigt es: Hier

Im Vergleich zum ersten Teil sind die einzelnen Levels jetzt noch viel detaillierter und größer ausgefallen. (Amiga)

sind Spezialisten am Werk. Je nach Landschaft gibt es Skifahrer, Schlittschuhläufer (liebevoll animiert), Taucher, Segelflieger und Surfer. Der starke Mann übt sich im Lemmingweitwurf, während der Baumstammwerfer seine Artgenossen verschont. Moriskentänzer, Schlangenbeschwörer und Bongo-Trommler machen Weltmusik, der Ghettoblaster treibt sie so manchem aus...

Bei so viel Liebe zum Detail sind schönere Grafiken, schnelleres Scrolling und noch mehr Humor fast selbstverständlich. Immerhin haben die Lemminge einen Ruf zu verlieren. Die Level sind zu riesigen Welten geworden, und ihre Bewohner intelligenter. Da wird nicht mehr sinnlos in der Gegend herumgestapft und heruntergefallen, sondern Anlauf genommen, beim Fallen an Vorsprüngen festgehalten und (unter Ausstoß markerschütternder Tarzanschreie) an Ketten geschwungen. Für die ausgetrocknete Pelztierkehle gibt es selbstverständlich eine Lem-Bar, komplett mit Lemmingnade — Psygnosis hat den Niedlichkeitsfaktor deutlich hochgeschraubt.

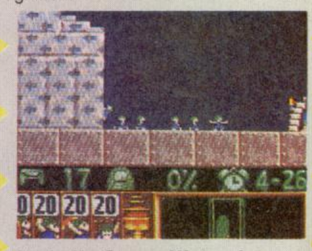
Auch die Lemmingwelt unterliegt physikalischen Gesetzen. So sollen Ketten realistisch hin- und herschwingen, Luftballons höhersteigen, wenn sie angepustet werden und Surfer schon einmal umkippen, wenn sie zum Stillstand kommen. Die Landschaft birgt etliche nutzbare Teile. Auch Lemminge haben schon von lebenden Kanonenkugeln gehört — eine luftige Art der Fortbewegung.

Noch vor Weihnachten sollen die grünen Pelztierchen über Eure Amigas herfallen und kurze Zeit später auch die PCs erobern. Die Amiga-Winzlinge laufen zwar auch mit 512 KByte, doch macht Eure Rettungskation mit mindestens 1 MByte RAM mehr Spaß. Wenn die fertige Version auch nur annähernd hält, was die jetzige verspricht, stehen der Spielewelt eine grüne Weihnacht und den Läden Massenaufläufe bevor! *Eva Hoogh*

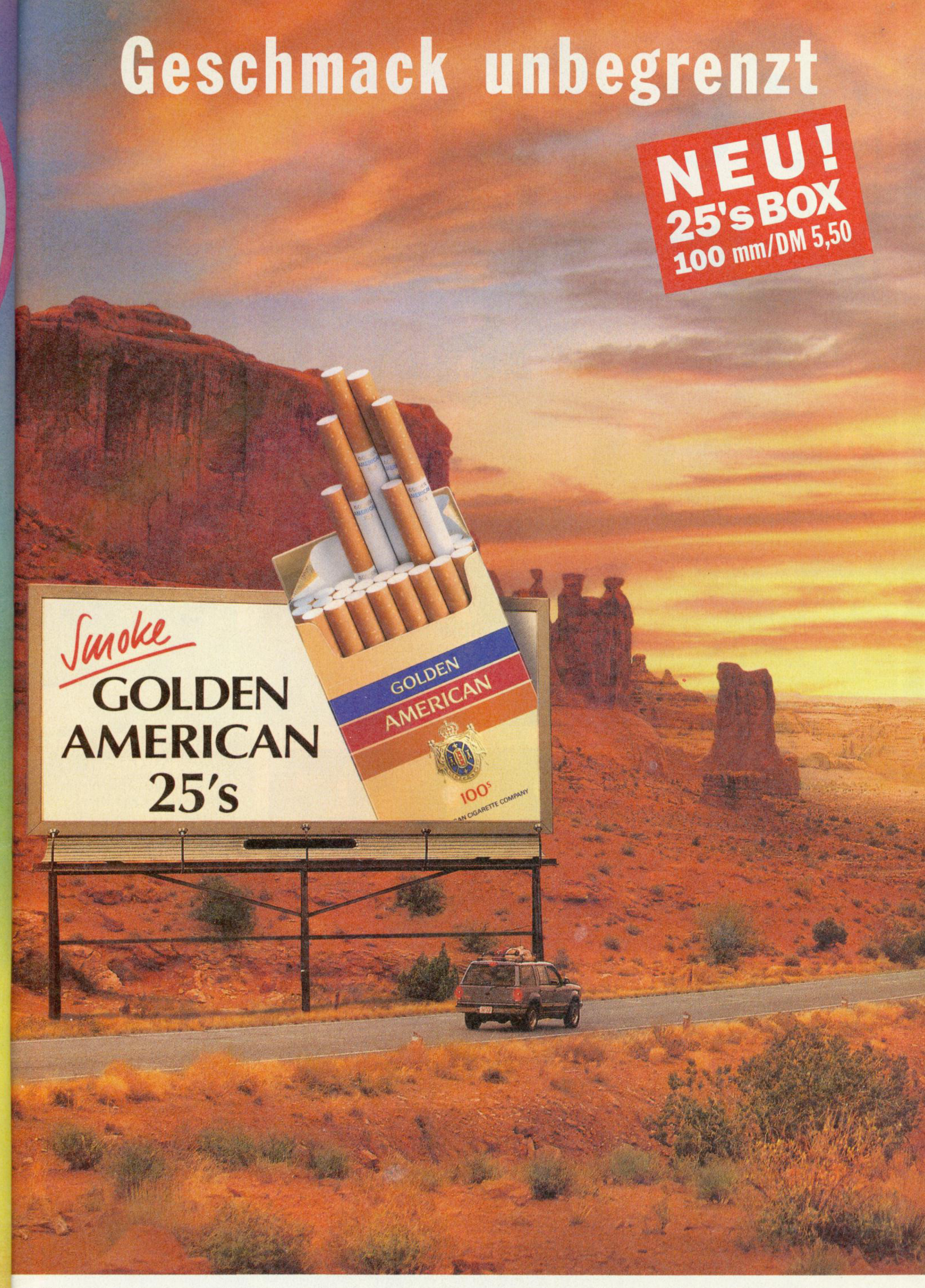


Ein Tier geht um die Welt

Vor 1½ Jahren liefen plötzlich kleine grüne Männchen über die Amiga-Bildschirme. Mikroskopische Lemmings zogen traumwandlerisch in den Abgrund und Abertausende Spieler in ihren Bann. Ihr entsetztes "Oh no!" wurde zum geflügelten Spielerwort, die fetzigen Melodien zu Gassenhauern. Überwältigt vom Erfolg der Wanderer, schob Psygnosis bald eine Zusatzdisk "Oh no! More Lemmings" nach — wahlweise als eigenständiges Spiel oder als weitere Levels zum Hauptprogramm zu kaufen. ST- und PC-Besitzer nörgelten so lange, bis die Lemminge endlich auch ihre Bildschirme unsicher machten, doch nicht genug damit. Bot sich das Suchtspiel nicht geradezu für die 16-Bit-Konsolen an? Gesagt und in diesem Sommer getan. Sunsofts Mega-Drive-Umsetzung ist trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung flott spielbar. Furore machten die Lemmings auch auf dem Super Nintendo — grafisch, klangtechnisch und spielerisch mit die beste Version. Sogar Adaptionen für den C64, den Game Boy und das Lynx sind mittlerweile angekündigt. Gerüchten zufolge soll die Arbeit an den Konsolenumsetzungen von *Lemmings 2* schon bald nach Fertigstellung der Amiga-Version beginnen. *ev*



Auch die Super Nintendo Version wußte zu gefallen


Geschmack unbegrenzt
NEU!
25's BOX
100 mm/DM 5,50
Smoke
GOLDEN
AMERICAN
25's
GOLDEN
AMERICAN
100s
CIGARETTE COMPANY

Betrayal at Krondor

Zu neuen Ufern: Dynamix, die Profis der Luftkampfsimulation, wagen sich mit Raimond E. Feists "Riftwar Saga" in die heißumkämpften Rollenspielgefilde.

Obwohl Raymond E. Feist zu den meistgelesenen angelsächsischen Fantasy-Autoren zählt, gilt er in Deutschland immer noch als Geheimtip unter Eingeweihten. Doch seine grundsolide, in bester Tolkien-Tradition verfaßte Riftwar-Trilogie hat sich nicht ohne Grund allein in Amerika über eine millionmal verkauft.

In epischer Breite nehmen wir an den Abenteuern des Zauberlehrlings Pug im Lande Midkemia teil. Auf über 1500 Seiten kämpfen, zaubern und lieben wir uns durch sein aufregendes Leben und werden Zeuge seines kometenhaften Aufstiegs vom armen Waisenknaben zum angesehenen Großmagier, inklusive Eheweib. Wie sein Vorgänger Tolkien verzichtet auch Feist nicht auf die genretypischen Zutaten; als da sind Zwerge unter dem Berg, Elfen in den Bäumen und Schurken im tiefsten Verlies. Er füllt seine überbordenden Phantasie-Welten Midkemia und Kelewan mit allem, was da kreucht und fleucht im wohletablierten Fantasy-Monstergarten. Daß sich so eine barocke Ideenfülle ganz vortrefflich als ständige Hintergrundgeschichte und Ideenvorrat für ein neues Rollenspielsystem eignet, liegt auf der Hand. Grund genug für Dynamix, sich die Rechte an Feists Trilogie zu sichern und vor diesem etablierten Hintergrund ein brandneues Spielsystem zu starten. Im ersten Teil der Reihe bestreiten wir unsere Abenteuer in und um Krondor, einer Hafenstadt am Bitter-See. Es gibt nicht nur eine vorgegebene Aufgabe, sondern zahlreiche Mini-Adventure und "Sub-Plots". Erst im Laufe der Handlung wird die eigentliche Bedrohung deutlich.





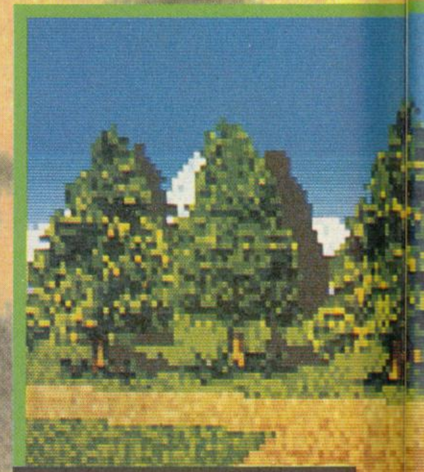
Kampfrunden

Rollenspielkämpfe in Echtzeit haben den großen Nachteil, daß sie nicht besonders realistisch sind. Schließlich können wir mit einer Maus nicht alle Recken gleichzeitig steuern. Dieses Dilemma läßt sich nur unbefriedigend lösen. In Richard Garriotts neuen *Ultima*-Teilen führen wir nur den Anführer direkt, die Begleiter folgen automatisch seinen Aktionen mehr oder weniger intelligent. Auf der anderen Seite steht der Rundenkampf, vertreten durch die *AD & D*- und *Wizardry*-Serien. Hier bleibt genug Zeit für taktische Planung zwischen den einzelnen Zügen. Leider geht bei soviel Grübelei schnell jegliche Dynamik verloren.

Obwohl auch *Betrayal at Krondor* nicht auf taktischen Rundenkampf verzichtet, hat man sich bemüht, zumindest die grafische Präsentation etwas abwechslungsreicher zu gestalten. Ihr seht die Arena immer von schräg oben, die agierenden kleinen Figuren sind digitalisiert und bewegen sich völlig natürlich, je nach angewählter Aktion. Die Figuren werden mit der Maus über das Spielfeld geschoben, sie können in den Nahkampf gehen, mit Fernwaffen angreifen, hinter dem Schild Deckung suchen oder gemeine Zauber werfen. Obwohl die Männchen dabei völlig unter Eurer Kontrolle sind, entsteht ein beeindruckend "lebhafter" Effekt, der sich durch Fotos nur schwer vermitteln läßt. Rechts seht Ihr eine typische Kampfsequenz in ihren aufeinanderfolgenden Aktionsphasen.



Mein erster Zauberkasten: Blitzschlag per R



Die Meister der Vektoren

Es dürfte kaum ein Programmierteam geben, das sich ähnlich gut mit Vektor-Grafiken auskennt, wie die Flugzeugprofis von Dynamix. Keine große Überraschung also, daß auch ihr erstes Rollenspiel reichlich mit solchen Effekten gesegnet ist. Die gesamte Oberwelt von Midkemia ist eine flüssig scrollende Vektor-Landschaft, in der unsere Helden völlig frei umherwandern dürfen. So schleichen wir durch bedrohliche Canyons, suchen unseren Weg in ausgetrockneten Flußläufen oder schlendern durch die Vektor-Häuser und Hütten der Städte. Immer sehen wir die Landschaft aus der Perspektive der Party. Damit der Ausblick nicht allzu technisch abstrakt wird, ist Midkemia reichlich mit Bitmap-Bäumen und anderem schmükkenden Beiwerk verziert. Betretet Ihr eine der zahlreichen Gebäude, etwa einen Pub oder ein Kaufhaus, wird eine Grafik inklusive Infotext und Auswahlmenüs geladen.



...unenmagie.



Lesestoff

Leider ist die deutsche Version von Raymond F. Feists Riftwar-Saga offensichtlich nur in kleiner Auflage auf den Markt gekommen, und somit schon längere Zeit vergriffen. Ein Besuch im gut sortierten Science-fiction-Antiquariat könnte sich deshalb lohnen.

Fantasy-Freaks, die Englisch zumindest lesen können, sollten zur Originalausgabe greifen. Die drei Bände der Trilogie: "Magician", "Silverthorn" und "A Darkness at Sethanon" sind in England bei "Grafton" erschienen und dürften als Importbücher jeweils um die zwanzig Mark kosten.

Besonders Leseritter, die den klassischen, episch breiten Zweig der Fantasy mögen, kommen voll auf ihre Kosten. Wer das Computerspiel in Angriff nehmen möchte, bekommt so das nötige Hintergrundwissen, um allen Gefahren angemessen zu begegnen.

Dreidimensional wird's erst wieder in der Unterwelt. Alle Labyrinthe und Verliese in *Betrayal at Krondor* sind aus scrollenden 3-D-Grafiken konstruiert. Ihr wandert also nicht mehr sprungweise durch das Dungeon, sondern schreitet weich, wie in *Ultima Underworlds*, in Euer sicheres Verderben.

Trio Infernale

Rollenspielprofis haben schon die ungewöhnlichsten Parties gesteuert; an der Zahl der Untergebenen hat sich dabei kaum etwas geändert: Für gewöhnlich stehen sechs, vier oder nur ein Kämpfer bereit. In *Betrayal at Krondor* sind's genau drei. Das heißt, anfangs sind wir mutterseelenallein mit unserem Fantasylehrling, der erst später zwei hoffentlich schlagkräftige Kumpel findet. Aus diesem einfachen Grund entfällt auch das liebgewonnene Partybasteln — man muß halt nehmen, was man bekommt. Etwas konventioneller ist der Charakter der Helden gestrickt. Vier kümmerliche Stärken und Schwächen gilt es durch Kampf und Erfolg zu befördern. Jeder Kämpfer besitzt eigene Werte für Gesundheit, Ausdauer, Geschwindigkeit, Stärke und die obligatorischen "Hitpoints". Anerkennung und Beförderungen werden automatisch vom Programm verteilt.

Seid Ihr im Computerland unterwegs, wird das Trio mit der Maus gesteuert. Icons am unteren Bildschirmrand erlauben eine Energie-auffrischende Rast, schalten die Auto-Mapping-Karte ein oder laden den persönlichen Charakterbildschirm der Helden. Zur besseren Orientierung zeigt eine Kompaßrose die aktuelle Himmelsrichtung an.



Realistischer geht es kaum: Wir laufen durch Midkemia. (MS-DOS/VGA)



Vorher — Nachher: So entstehen die Zwischengrafiken.









An stimmungsvollen Erklärungen und Texten herrscht kein Mangel.

Chefdesigner John Cutter probt das Leben eines Computerhelden.

Ist ein Zauberer mit von der Partie, habt Ihr Zugang zur Midkemischen Magie und einem extra Bildschirm, auf dem Ihr Euch aus vier Magie-Richtungen da Passende zusammenklickt. Wie inzwischen üblich, habt Ihr die Wahl zwischen Angriffs- und Verteidigungzauber, heilenden und schädigenden Sprüchen, jeweils in variablen Stärkeabstufungen. Da die halbe Dynamix-Crew mit Hochdruck an der Midkemia-Welt werkelt, ist mit der MS-DOS-Version noch vor Weihnachten zu rechnen. Den Amiga-Monstern geht's nächtes Frühjahr an den ungewaschenen Kragen. *vw*

Digitalisier mich!

Seit der technisch gelungenen Premiere mit *Heart of China* ist bei Dynamix die Digitalisierwut ausgebrochen. Das heißt, Freund und Feind werden nicht mehr schnöde von Künstlerhand in den Rechner gezeichnet, sondern komplett mit einer Kamera in allen Bewegungsphasen aufgezeichnet und anschließend eingescannt. Den Grafikern bleiben nur noch Retuschierarbeiten, um allzu neumodische Stellen auszumerzen.

Ein ausreichend großer Monstervorrat setzt natürlich auch einen entsprechend großen Schauspieler-Pool voraus. Zum Glück sitzt man an der Quelle; das heißt, der Kostümfundus der großen Hollywood-Companys ist nicht weit. Genug "Stoff", um die komplette Firma inklusive Sekretärin und Hausmeister in edle Recken, liebliche Jungfrauen und sabbernde Orks zu verwandeln. Was dann noch fehlt, ist ein "Blue Screen", vor dem die Möchtegernhelden agieren. Der blaue Hintergrund wird anschließend elektronisch aus dem Video gemischt und der fertige Held eingescannt.

Hier seht Ihr eine Auswahl der Crew nach der Einkleidung. Alle Figuren tauchen natürlich auch im Spiel auf. *vw*



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #
Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**
Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr.21 (Altstadt), **4000 Düsseldorf**

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Altstadt
Tel.: 0211 / 13 19 79

©

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: München
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
069/613282	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Neu! Neu! Neu!
Funny Software in
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	99,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Beast 3	73,95	-	-
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crazy Cars 3	65,95	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Half	-	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	-	82,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Gateway	-	-	84,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Harrier Jump Jet	-	-	114,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Hexuma	92,95	-	92,95
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95
Hook	72,95	-	78,95
Hoi	64,95	-	-
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Bartam Creek	-	-	44,95
Links Bayhil Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lotus 3	65,95	65,95	-
Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV Data	-	-	26,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Mantis	-	-	107,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	-	-	79,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Myth	65,95	-	-
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Paladin II	73,95	-	89,95
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95.	a.A.	94,95
Perfect General DD	49,95	-	49,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pinball Dreams	67,95	-	73,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Psycho Soccer	64,95	-	72,95
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	72,95	-	-
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Best 3	73,95	-	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	-
Super Hero	74,95	-	a.A.
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
V for Victory	-	-	117,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	79,95
Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Wizardy 7	-	-	92,95
Wizkid	65,95	-	a.A.
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 2989,00

Joysticks:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

Joysticks PC:

Thustmaster	DM	199,00

Zubehör:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

Speichererweiterung
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- — 4.0 MB DM 548,- — 8.0 MB DM 928,00

Laufwerke zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

KOMM Z

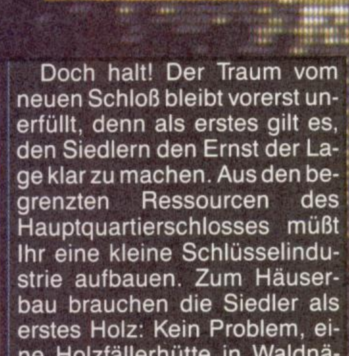
Neue Spiele gibt es wie Sand am Meer, neue Spielideen kann man an einer Hand abzählen: *Die Siedler* geben sich vielversprechend innovativ — *Lemmings* läßt grüßen.

Spieleknüller wie *Sim City*, *Lemmings* oder *Populous* fesselten selbst gestählte Spieleignoranten für Monate an den Monitor. Ein "Klappt-immer"-Rezept für ein Kultspiel hat zwar noch keiner ausgetüftelt, doch bewährte Zutaten lassen auf bestimmte Eigenschaften schließen. Die Zeiten, in denen blockhafte Abstraktionen über ein ebenso eckiges Strategiefeld hopsten, sind vorbei. Ein Spiel wird erst durch Originalität, eine Prise Strategie, schmackhafte Grafik, leckere Musik und ein leicht verdauliches Spielprinzip zur Delikatesse. Die in Mülheim ansässige Firma Blue Byte hat genau so ein Stück auf der Pfanne. *Die Siedler* verbinden die Elemente von *Lemmings*, *Sim City*, *Populous* und (Wer kann sich noch erinnern?) *Little Computer People* zu einer neuen Herausforderung.

Zwischen Populous und Lemmings

Es geht um eine große Welt mit vielen kleinen Leuten. Das Land der Siedler ist gar unwirtlich: Auf einer riesigen Landkarte müssen sie zwischen unwirtlichen Bergen, glasklaren Seen, staubtrockenen Wüsten, harten Granitfelsen und schmackig-knallgrünen Wiesen ein neues Quartier aufzuschlagen. Anders als im richtigen Leben, werden die Siedler nicht in einer Krippe oder einem Krankenhaus geboren, sondern die gesammelte Mannschaft wird mitsamt barockem Schloß in die Landschaft gesetzt.

Des Spielers erste Qual der Wahl ist die Suche eines Platzes, der allen Bedingungen des zukünftigen Lebens gerecht wird. Dies ist gar nicht so einfach, denn die verwöhnte Siedlerbande stellt hohe Ansprüche: Sie wollen frischen Fisch, knuspriges Brot und vielleicht noch eiserne Stricknadeln. Es muß also eine Gegend her, die alle Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wiesen und Felder bietet. Ist das gesuchte Plätzchen gefunden, geht es mit einem *Populous*-ähnlichen "Bergkursor" an den Schloßbau. Während das edle Gebäude in der himmlischen Landschaft materialisiert, kann sich der Spieler schon Gedanken zum weiteren Ausbau seines Gebietes machen. Denn der Einzugsbereich des Schlosses begrenzt sich auf ein abgestecktes Gebiet: Expandieren können *Die Siedler* nur durch ein neues Schloß oder eine zackige Zugbrückenburg in Mauernähe.



Ein Hausbau in vier Akten: Grundsteinlegung — Weg — Grundgerüst — Mauern, und das Heim des Försters ist bezugsfertig.

Doch halt! Der Traum vom neuen Schloß bleibt vorerst unerfüllt, denn als erstes gilt es, den Siedlern den Ernst der Lage klar zu machen. Aus den begrenzten Ressourcen des Hauptquartierschlosses müßt Ihr eine kleine Schlüsselindustrie aufbauen. Zum Häuserbau brauchen die Siedler als erstes Holz: Kein Problem, eine Holzfällerhütte in Waldnähe, ein Weg zum Schloß gezogen, und los geht's mit der zünftigen Rodung. Dabei funktioniert die Wirtschaft nur bei einer hochentwickelten Infrastuktur, denn das Transportproblem ist nicht zu unterschätzen. So wird jeder gefällte Baum mit einem speziellen Transporteur zur nächsten Verbindungsstelle geschleppt, bis er am Zentrum-Schloß angelangt ist. Warum? Weil der Normalsiedler mit einem gefällten



UM BAU!

Oben: Wir machen den Weg frei — mit dem richtigen Icon
Mitte: Forst, Axt, Sägewerk — der perfekte Kreislauf
Unten: Das erste Kohlebergwerk steht in Klein-Mülheim

Baum überhaupt nichts anfangen kann. Erst nachdem er im Sägewerk zu Brettern geschnitten wurde, kann er zum Häuserbau verwertet oder in der Schiffswerft gehobelt werden.

Hat der Spieler das Lebenswerk der kleinen Leute halbwegs im Griff, stürzen neue Probleme auf den unschuldigen Spieler ein. Ein Bergwerk muß her, die neue Burg braucht Platz. Vielleicht reißen wir den Bäcker ab, doch wo gibt es dann Brot?

Die Gemeinschaft der Siedler stellt sich komplexer dar als der unbedarfte Spieler zu Beginn vermutet. Über die Runden kommen die Häuslebauer nur, wenn der ökologische und wirtschaftliche Kreislauf geschlossen wird. Wenn Ihr den Wald abholzt, denkt auch gleich an die Aufforstung. Jeder echte Siedler hat ein typisches eigenes Outfit und Gehabe: Der Förster trägt stolz seinen Gamsbart am Jägerhut, der Bauarbeiter ist schon von weitem am gelben Helm zu erkennen. Wenn der Waldarbeiter mit der Axt loszieht, fällt er den Baum, haut dann die Äste ab und schleppt nur den Stamm weg.

In Sachen Spielspaß sei schon soviel verraten, daß zwei hier nicht näher genannten *POWER-PLAY*-Redakteuren *Die Siedler* satte drei Arbeitstage kosteten.

Daten & Fakten

Die Amiga-Version wird Anfang des nächsten Jahres ihren Platz in den Computershops finden. PC-Besitzer müssen sich etwas länger gedulden; die MS-DOS-Version wird voraussichtlich Mitte 1993 verkaufsfertig sein. Auf dem Amiga glänzen *Die Siedler* nicht nur mit einem witzigen Spieldesign, sondern nutzen den Amiga auch technisch voll aus. Grafisch ziehen *Die Siedler* mit 64 Farben und Overscan-Modus los. Selbstverständlich werden Festplatte und Turbokarte unterstützt, sind aber nicht notwendig — obwohl im schlimmsten Fall 24000 Siedler auf den Beinen sind. Von Bergen und Tälern werden mit einer speziellen Rendertechnik scharfkantige Pixelecken und Kanten entfernt, die eventuell den Gedanken an eine Computerlandschaft aufkommen lassen. Die Anzahl der verschiedenen Landschaften steht noch nicht fest, auf jeden Fall wird es eine Zufalls-Option geben.

KUNSTFLIEGER

Microprose weitet die Produktpalette aus: Mit dem dritten Teil der *The-Ancient-Art-of-War*-Serie werden nun auch die Strategiespieler befriedigt.



Feindliche Bunker im Visier des Schützen

Die strategische Karte mit einer anfliegenden Bomberstaffel

Feuer frei: Ein Luftkampf mit Richthofen.

Kartenlegende: Wo ist der nächste Landeplatz?

Bereits vor einem Jahr konnten interessierte Redakteure auf der CES in Chicago ein ungewöhnliches Spiel ausmachen. Am Stand von Broderbund, sonst abonniert auf friedliche Lernsoftware, tukkerten auf einem abgelegenen PC-Monitor klapprige Doppeldecker über den europäischen Himmel. Die kleinen Leukoplastbomber feuerten aus allen Rohren und pusteten sich gegenseitig aus den Wolken. Was Broderbund dort verschämt unter dem Ladentisch präsentierte, war der dritte Teil einer Strategiereihe, die auf Apple-Rechnern bereits einen festen Freundeskreis besitzt: *The Ancient Art of War in the Skies* der Programmierbrüder Dave, Barry und Dee Dee Murry von Evryware Software. Während die ersten beiden Teile ihrer Serie zu Lande und zu Wasser spielten, schwingen sie sich im aktuellen Teil in die Lüfte. Bald darauf verschwand das Programm wieder in der Versenkung, um nun, zwölf Monate später, in der Ankündigungsliste von Microprose aufzutauchen.

Ihr steigt entweder auf deutscher oder alliierter Seite in den ersten Weltkrieg ein. Das Programm bietet 45 historisch authentische Kampagnen. Alternativ dazu könnt Ihr mit einem eingebauten Editor eigene Aufgaben basteln und Eure Maschinen in einen fiktiven Einsatz steuern.

In jedem Fall wird die strategische Sicht von oben auf einer detaillierten Landkarte geboten. Als Schwadronführer habt Ihr die Befehlsgewalt über ein paar Bomber und kleine wendige Jäger. Ihr legt je nach Aufgabenstellung Angriffshöhe und Flugrichtung für die Flieger fest. Die Planung der Einsätze ändert sich mit dem Frontverlauf, es gehen Flugplätze verloren oder werden von Euch erobert. Treffen zwei feindliche Flieger aufeinander, wechselt die Perspektive, und Ihr seht das Geschehen von der Seite. Mit Maus oder Tastatur steuert Ihr die Doppeldecker durch den Pixel-Himmel und kämpft gegen die unterschiedlich starken Computergegner. Wer zu lange am Himmel bleibt, hat bald kein Kerosin mehr. Ganz abgebrühte Piloten wählen einen speziellen Dogfight-Modus und kabbeln sich mit den zwölf besten Fliegerassen des ersten Weltkriegs. Wer sich mit Richthofen oder Immelmann messen möchte, ist hier an der richtigen Adresse.

Neben den reinen Luftduellen, die übrigens auch abschaltbar sind, müßt Ihr in Bombermissionen Installationen des Feindes unter Beschuß nehmen. Vor dem Einsatz könnt Ihr auf einer Luftbildaufnahme des Zielgebietes die genauen Abwurfstellen markieren und Euch mit dem Terrain vertraut machen. In der aktuellen Mission seht Ihr den Erdboden aus der Luke des Bombenschützen. Habt Ihr alle Aufgaben zur Zufriedenheit des Oberkommandos erledigt, werden die genretypischen Orden verteilt. Kampfpiloten mit Pazifistenseele können die Blechdinger ja anschließend in den Papierkorb werfen.

Ob das eigentliche Spiel genauso bunt und abwechslungsreich ist wie die Grafik, bleibt abzuwarten. Wir halten die MS-DOS-Piloten auf dem laufenden. Amiga-Flieger können etwas später aufsteigen.

vw

Die 'DUNE'- Programmierer präsentieren



BÜROKRATIE BEDEUTETTOD

DIE SOWJET-UNION.

August 1991.

Der mächtigste Geheimdienst der Welt ist außer Kontrolle geraten...





PC & Amiga

Die Screenshots Können aus verschiedenen Versionen stammen.

Virgin Games Ltd. 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH



DIE DESIGNER

Alle Welt spricht über die Star-Wars-Simulation *X-Wing: POWER PLAY* durfte der Sternenschmiede LucasArts über die Schultern linsen.

San Rafael, CA — LucasArts: Endlich ist es soweit, die explosive Mischung aus neuer Simulationstechnologie und der legendären Star-Wars-Story nimmt flugfähige Formen an. Wer je George Lucas' Star-Wars-Trilogie zum Opfer fiel, wird es kaum erwarten können, endlich im Cockpit eines Rebellenschiffes der übermächtigen Imperatorflotte Paroli zu bieten. Als frisch rekrutierter Allianz-Pilot findet Ihr Euch auf dem Mon Calamari Spaceport wieder. In einem zünftigen Rebellentraining bekommt Ihr grundsätzliches Pilotenwissen eingetrichtert. Nach der Paukerei gehts dann in einem X-, Y- oder A-Wing zu verschiedenen Kampfmissionen.

Zu Beginn erwarten Euch nur harmlose Escort-Aufgaben, wie der Schutz dicker Transporter oder unbewaffneter Kurierschiffe. Habt Ihr Euch erstmal in Eurem Wing profiliert, geht es hart zur Sache: Die berüchtigten TIE-Fighter warten und gut gepanzerte Star Destroyer machen Euch das Leben schwer. Buchstäblich das Ende Eurer Karriere ist der finale Kampf gegen die gefährlichste Waffe des Vader-Imperiums: Der Flug über den Todesstern. Bevor Darth Vaders letztes Röcheln verstummt, bleiben Euch drei stürmische Sternenkämpfe, die in zwölf bis 15 Missionen untergliedert sind.




Die Super-NES-Star-Wars-Version wurde von Jon Knoles gezeichnet, die im nächsten Jahr erscheint



Die drei Grafiker: Bucky, James und Jon von links nach rechts



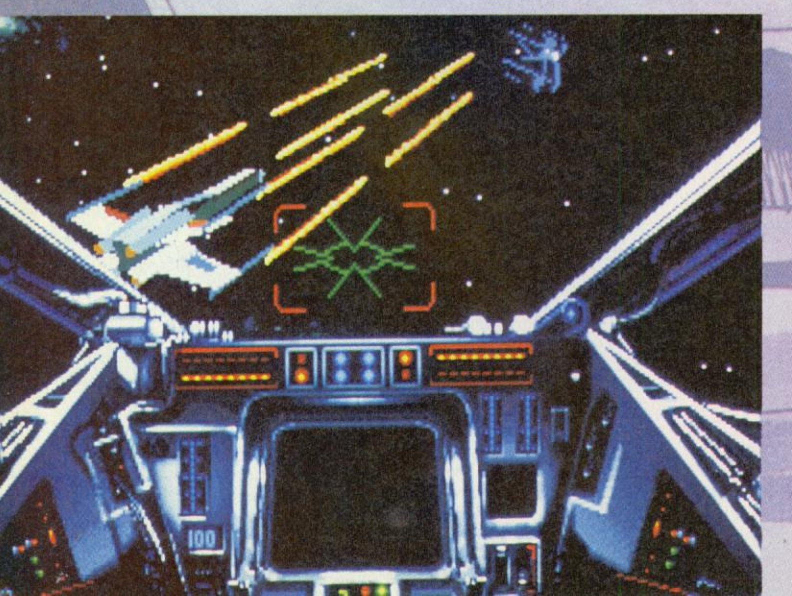


Abgehoben

LucasArts ist seit langem für seine hervorragenden Entwicklungssysteme bekannt: *Maniac Mansion*, *Monkey Island* oder *Indy* wurden mit dem sogenannten "SCUMM"-System programmiert. Für *X-Wing* mußten gleich drei Entwicklungspakete her: Das neue 3-D-Darstellungssystem verschmilzt Polygon- und Bitmapbausteine zu einem fast realistischen Star-Wars-Filmbild. Die Grafik im Spiel entsteht aus einer Kombination von Fraktalen (mathematische Bildungsvorschriften von Strukturen) und einer nahezu perfekten Rendertechnik (Einfluß des Lichtes). Neben dem neuen Darstellungssystem wurde eine innovative Verbindung zwischen Simulation und Story entwickelt: "Landru" (Lucas Arts Native Development Resource Utility). Der Name des Systems verbindet bildschirmfüllende Animationen, Kinosequenzen und die interaktive Kontrolle durch den Spieler.

Zu guter Letzt soll *X-Wing* auch musikalisch in neue Dimensionen vorstoßen: Das Röhren der TIE-Fighter und Darth Vaders metallischer Atem wurden direkt vom Original digitalisiert. Der *X-Wing*-Soundtrack auf den verschiedenen Soundkarten entspricht Note für Note den bekannten Filmmelodien des Komponisten John Williams. Im Spiel mischt das "iMUSE" (Interaktiv Musik and Sound Effects) während Eures Fluges eine akustisch perfekte Synthese aus Effekten und Musik ab.

Ein X-Wing in Action: Eine gelungene Vektor-Bitmap-Mischung

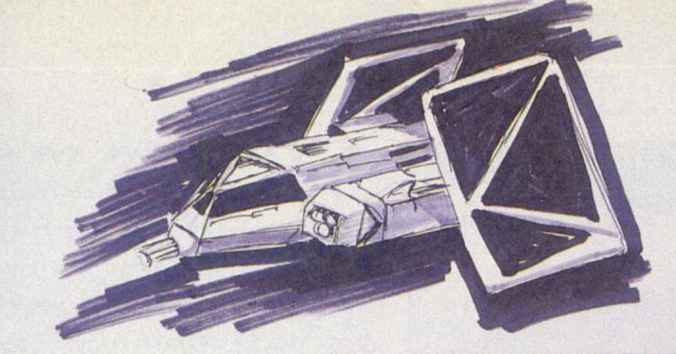


Die Star-Einheit

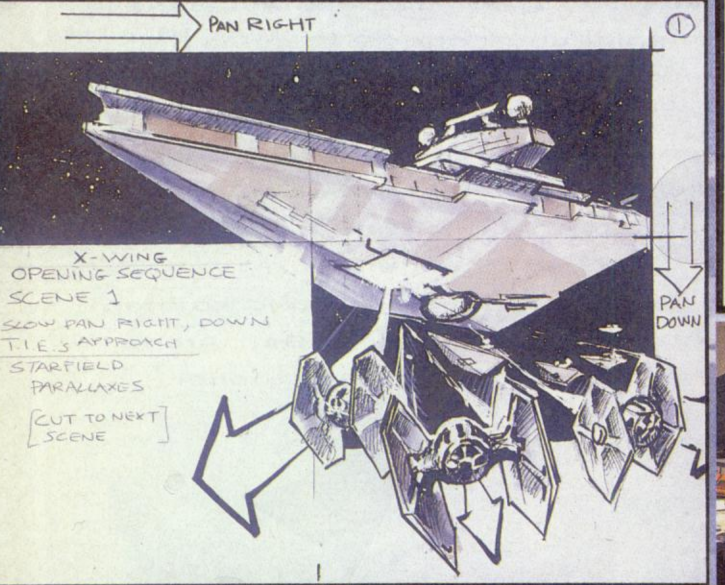
Für das gute Gelingen von *X-Wing* zeichnet ein Team von Spieldesigner, Grafikern, Musikern und Programmierer verantwortlich. Die Namen der Beteiligten dürften jedem Simulationsfan ein angenehmes Kribbeln in den Joystick-Fingern bescheren und werden von uns etwas genauer unter die Lupe genommen:

Lawrence Holland:

Larry arbeitet zusammen mit Edward Kilham als Projektleiter und Designer von *X-Wing*. Der Doktor der Archäologie begann nach zweijähriger Weltreise mit dem Programmieren. Als er sich 1982 einen C64 kaufte und sich selbst Maschinensprache beibrachte, ahnte niemand etwas von seinen spielerischen Trieben. Ab 1986 begann er für Lucas Arts zu entwickeln: *P.H.M. Pegasus*



Oben: Die Grafiken werden aufwendig per Hand gezeichnet und dann eingescannt.
Unten: Peter Lincraft ist der Coder im Star-Wars-Team



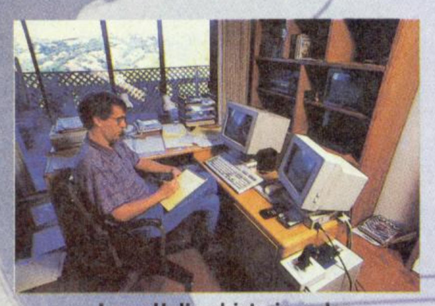
Zu jeder Animation wird ein Storyboard geschrieben



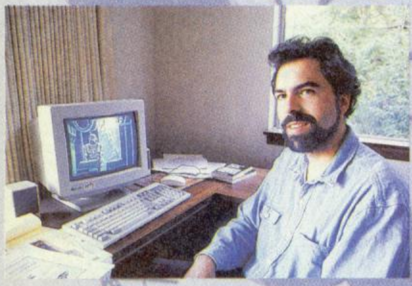
und *Strike Fleet*, *Battlehawks 1942*, *Their Finest Hour: Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe* machten ihn zum Stardesigner.

Edward Kilham

Dieser nette Herr rief die *X-Wing*-Story ins Leben und programmierte "Landru". Ed wuchs in Berkeley, Californien auf und kaufte seinen ersten Computer mit knapp 14 Jahren. Bevor er zu Lucas Arts kam, schrieb er den bekannten Endzeitstrategieknüller *Robo-Sport* für Maxis. Bei Lucas Arts war Ed für die Amiga-Umsetzungen von *Zak Mc Kracken* und *Monkey Island* verantwortlich. Als Auszeichnung für seine hervoragenden Arbeiten wurde ihm von der Universität Oregon ein Diplom der Computerwissenschaften verliehen.



Larry Holland ist einer der Spieldesigner von *X-Wing*



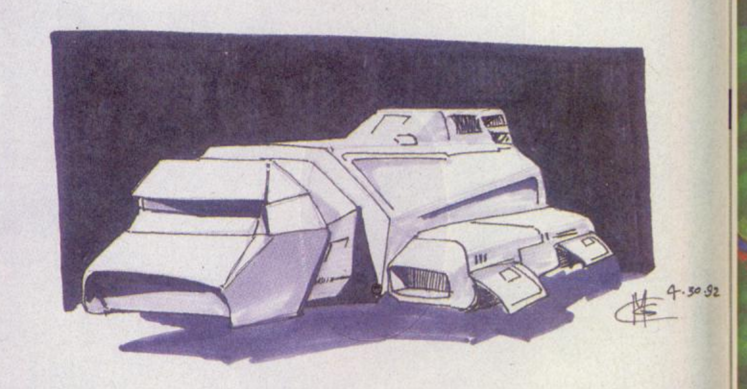
Ed Kilham ist Boss und Designer der Elite Crew

Martin "Bucky" Cameron

Bucky ist im *X-Wing*-Team für die 3-D-Objektgrafik des Spiels zuständig. Der Autodidakt begann 1980 mit Science-fiction-Illustrationen und zeichnete sogar mit Star-Wars-Senior Rick Sternbach einige Motive. Außer in *Loom* findet Ihr in allen Lucas-Arts-Spielen die Federstriche von Bucky. In seiner spärlichen Freizeit hat sich Bucky dem Airbrush verschrieben.

James Mc Leod

Der Oldie des Teams bringt Farbe in das "Drumherum" von *X-Wing*. Er gestaltet Menüs, Zwischensequenzen und Cut-Szenen. Zu seine Verdiensten gehören die Bilder von *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*. James begann 1969 mit seinen ersten Science-fiction-Zeichnungen, von denen viele in amerikanischen Fantasymagazinen veröffentlicht wurden. Von Haus aus ist James eigentlich Ingenieur.



Jon Knoles

Alle guten Dinge sind drei: Jon gestaltet Cockpits, Storyboard und einige der Cut-Szenen. Erst seit zwei Jahren bei Lucas Arts, zeichnete er schon die NES-Umsetzungen: *Star Wars*, *The Empire Strikes Back* und *Defender of Dynatron City*. Sein erstes Super-NES-Spiel ist *Super Star Wars*, das demnächst eintrudeln wird. Jon zeichnet seit seiner Kindheit und besuchte für zwei Jahre eine Kunstschule.

Peter Lincroft

Peter ist der Programmierer des Star-Wars-Simulators: Schon in den PC-Versionen von *Pipe Dream* und *Secret of the Luftwaffe* zeigte er sein Können. Peter wuchs in New York auf; im zarten Alter von 13 Jahren nannte er einen Apple 2 sein eigen. Mit dem Programmieren begann er aus Spaß an der Freude und schrieb während seiner Schulzeit Programme für das amerikanische Computerblatt Home Office Computing.

Die Saga geht weiter

Neben dem Spiel wird speziell zu *X-Wing* ein 96 Seiten starkes Handbuch den Sternenweg säumen, das mit Star-Wars-Illustrationen und Fotos gespickt ist. *X-Wing* wird erst der Beginn des Sternenkrieges sein: Nach der Veröffentlichung des Spiels wird es zwei Mission-Disks geben. Außerdem plant Lucas Arts, daß Ihr den Krieg auch auf der Empire-Seite bestreiten könnt. CD-ROM-Besitzer dürfen schon mal das Caddy leeren, denn *X-Wing* wird auch als Silberling erscheinen. *cd*



Der Drachentöter

Das Action-Adventure von Core Design läßt die Herzen aller Verliesfreunde schlagen. Beseitigt Darkmere, den Fluch über dem Königreich.

Core Design, bekannt für technisch erstklassige Action-Abenteuer, läßt Euch im jüngsten Spiel auf eine riesige Ork-Horde mit finsterem Geheimnis los. *Darkmere* heißt der Fluch über einem vormals glücklichen Königreich.

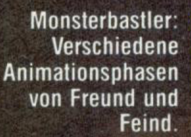
Ein Menschendorf ist in Not. Von einem Drachen verwüstet, droht ihm Hunger und Auslöschung. Gildon, der einzige Elf, den das Schicksal der Menschen rührt, erschlägt den Drachen, hilft den Dörflern beim Wiederaufbau und wird von ihnen schließlich zum König gewählt. Das Elfenvolk, das sich nie in menschliche Belange einmischt, verstößt Gildon. Der bringt sein kleines Königreich wieder zur Blüte und heiratet eines Tages eine Elfe, die sich aus dem Wald verirrt und das Gedächtnis verloren hat. Nach der Geburt ihres Sohnes verschwindet die neue Königin. Obwohl der junge Prinz sich zum Prachtstück entwickelt, trauert König Gildon seiner Berengaria hinterher. Er überläßt sich trübsinnigen Blicken in seine Kristallkugel und ignoriert die Welt. Das merken bald Diebe, Plünderer und diverse Monsterhorden.

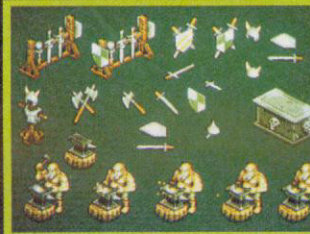
Eine Welle der Gewalt nach der anderen durchzieht das Land, und bald bleiben nur der alte König und sein Sohn im verlassenen Schloß zurück. Gemeinsam mit Prinz Ebryn beginnt der König Teile des Musters zu erkennen: Die Orks haben ihr Hauptquartier offensichtlich in einem ausgedehnten Höhlensystem im fernen Westen. Dort verbergen sie etwas Mysteriöses, ohne das sie niemals so planvoll vorgehen könnten. Auch scheinen sie ein seltsames Kriegsgerät zu beherrschen, vor dem sogar die Erde zittert.

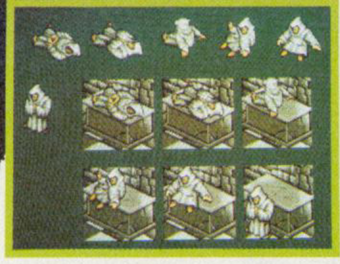
Unser Held wird am zweckmäßigsten mit dem Joystick gesteuert



Ähnlichkeiten mit *Cadaver* und *Heimdall* sind rein zufällig.







Monsterbastler: Verschiedene Animationsphasen von Freund und Feind.

Entschlossen gibt König Gildon seinem Sohn das Drachenschwert, das ihm selbst einst gute Dienste leistete. Prinz Ebryn muß das Land nach Hinweisen auf den Plan des Bösen durchkämmen, um schließlich Darkmere aus dem Königreich zu verbannen. Fünfmal kann er in der Not seinen Vater rufen, der ihm dann mit Hilfe seiner Kristallkugel zur Seite stehen wird. Doch kostet jeder Hilferuf die ohnehin nur noch geringe Lebensenergie des alten Königs.

Klar, daß Ihr die Rolle des Ebryn übernehmt und Euren alten Vater nach Kräften schont. Schließlich habt Ihr das legendäre Schwert, dessen Kraft durch Zerstörung des Bösen zunimmt. Erschlagt Ihr jedoch ein gutes Lebewesen, raubt das Schwert Euch einen Teil Eurer Lebensenergie. Zahlreiche kleine Missionen warten unterwegs. So schickt der Magier Malthor, ein guter Freund des Königs, Euch auf eine Suche, die Euch schließlich Kräuter für den Kampf gegen den Höhlendrachen beschert. Oder der Alchimist etwa, der Euch ein kräftigendes Öl für das Schwert schenkt, wenn Ihr ihm seine geraubten Schätze zurückbringt.

Feinste isometrische Grafik, ausgefeilte Animationen und eine flüssige Joystick-Steuerung sollen für gehobenes Spielvergnügen sorgen. Das Geheimnis von *Darkmere* wird im Dorf, dem Elfenwald und den ausgedehnten Orkhöhlen Stück für Stück gelüftet. Zahlreiche Animationsphasen und liebevoll ausgedachte Charaktere beschwören den Core-berühmten Zeichentrickeffekt, von herrlicher Musik- und Geräuschkulisse tatkräftig unterstützt. Da heult der Wind um nächtliche Gassen, brodelt die Lava im Drachenhort. Die Klinge saust begeistert durch die Luft, und vor Monstergebrüll sollte man seine Verteidigung nicht vergessen.

Darkmere soll noch vor Weihnachten für Amiga, ST und PC vorliegen. Voraussetzung für das Spielvergnügen ist mindestens 1 MByte RAM. Ob Prinz Ebryns Abenteuer so spannend wird, wie es sich anläßt, erfahrt Ihr mit etwas Glück schon in der nächsten Power Play.

Eva Hoogh

TORNADO

Der nächste Flugsimulator kommt bestimmt: Nach Origin, Lucas Arts und Microprose geht auch Düsenpionier Digital Integration erneut in die Luft.

Amiga-Fans erinnern sich: Zum gleichen Zeitpunkt, als Spectrum Holobytes Amiga-Klassiker *F-16 Falcon* in digitale Lüfte stieg, erschien eine zweite Simulation der MC-Donnell-Maschine — der *F-16 Combat Pilot* von Digital Integration. Beide Programme nutzten die gleiche 3-D-Darstellung, die Maschinen hatten ähnliche Flugeigenschaften und die gleichen Feinde wurden angegriffen. Doch im Endeffekt setzte sich Spectrum Holobyte's Falke mit einer peppigen Aufmachung und einem actionreichen Flugdesign durch und heimste die Lorbeeren der besten Flugsimulation ein.

Als sich die Spiel-Designer über das nächste Projekt den Kopf zerbrachen, stand eines fest: es sollte ein Jet simuliert werden, der noch nie im Mittelpunkt eines Computerspiels stand. Sie fanden ihre Traummaschine in einem der leistungsfähigsten militärischen Produkte der europäischen Flugzeugindustrie, dem *Tornado*.

Spiel ab!

Der Tornado ist ein Mehrzweckjäger mit universellen Einsatzmöglichkeiten. Durch hochintegrierte Elektronik taugt der Tornado sowohl zum Luft-Boden-, wie auch zum Luft-Luft-Kampf. Da es nicht nur eine Variante der europäischen Kampfmaschine gibt, werdet Ihr die verschiedenen Typen des Tornado fliegen. Das Spiel bringt alle Features einer modernen Flugsimulation mit: Angefangen beim Bodentrainig (die Simulation in der Simulation), über anwählbare Einzelmissionen bis zur komplexen Luftschlacht, in denen Ihr verschiedene Rollen übernehmt. Die ersten 20 Aufträge sind bereits fertig: Wie üblich, splittet sich eine Mission in ein Primär- und ein Sekundärziel. Typisch sind Angriffe auf Munitionsfabriken, LKW-Konvois, Eisenbahnbrükken und Militärbasen. Fliegt Ihr einen kompletten Luftkrieg, liegt die Wahl bei Euch, ob Ihr als Pilot oder Kommandant die Zähne zeigt. Kommt es Euch auf pures Flugvergnügen an, steigt Ihr in Pilotenuniform ins Cockpit. Reicht Euch bloßes Herumdüsen nicht, könnt Ihr als Kommandant zusätzlich die strategische Organisation des Feldzuges übernehmen.

Als besonderen Gag wird es einen Zweispielermode geben. Mit einem Modem oder seriellem Kabel geht Ihr zusammen mit einem Pilotenfreund in die Luft.



Eine F-18 Hornet in Sichtweite (MS-DOS)


Digital Integration präsentiert den Tornado. (MS-DOS)


Nachts wird das Cockpit zur Lichtshow (MS-DOS)



Keine Modelleisenbahn ist schöner (oben: Amiga, links: MS-DOS)

Der Hangar steht offen (Amiga)

Amiga-Piloten reicht der graue Himmel

Die Erde lebt

Die Fakten sprechen für sich: In einem Gebiet von über 100 Quadratmeilen (170 x 170 km) warten über 16000 verschiedene Objekte auf Euch. Die typisch europäische Landschaft könnte auch ein malerisches Stilleben schmücken: Seen, Flüsse, Berge, Felder, Straßen, Bahnlinien und Wälder garantieren einen abwechslungsreichen Untergrund. Für einen optimalen Spielgenuß wurden aus Satellitenbildern drei dieser Riesengebiete zusammengestückelt. In der *Tornado*-Welt seht Ihr das komplette Leben eines bewohnten Gebietes: Züge rattern über Schienen, Autos halten vor Schranken, Schornsteine rauchen und schwarzweiße Kühe liegen wiederkäuend auf der Weide. Herausragend ist die Detailtreue der Objekte; sogar auf die Nebelscheinwerfer des M1 wurde nicht verzichtet. Die neue Erde wurde mit einem Digital Integretion eigenen Entwicklungssystem erschaffen. Dank dieses Tools dürften bald Szenariodisketten den Weg von *Tornado* kreuzen.

Systeme frei!

Tornado wird es auf allen Systemen geben. Bei den Atari-ST- und Amiga-Versionen wurde der schattierte Hintergrund abgespeckt, dadurch soll die Geschwindigkeit ungefähr 386er Niveau erreichen. Amiga-3000- und Turbokartenbesitzer dürfen sich auf mehr Details und flüssigere Animationen freuen. Die PC-Version verlangt zum Überschallflug einen 25-MHz-386er mit VGA-Karte. Alle wichtigen Soundkarten werden unterstützt. Eine CD-ROM-Adaption soll die *Tornado*-Palette nach oben abschließen. *cd*

INCA









Der alte Inca zerfällt vor Euren Augen zur Mumie: Eine der zahlreichen Zwischensequenzen von Inca.

Seit dem Koboldspaß *Gobliins* ist Coktel Vision ein Softwarehaus, mit dem man rechnen muß: Wir besuchten die Franzosen und blickten eifrigen Coktel-Programmierern über die Schulter.

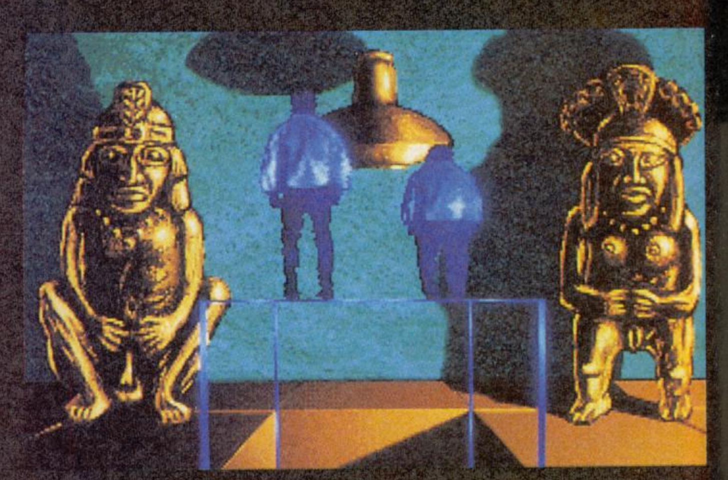
Nach schwachen Produkten wie den Tomahawk-Spielen *Cougar Force*, *No Exit* und *Geisha* sowie aktuelleren, aber nur wenig spektakulären Titeln (*Bargon Attack* und *Fascination*), kam für Coktel Vision der Durchbruch mit *Gobliins*. Das witzige Tüftel-Adventure mit der pflegeleichten Mausklick-Benutzerführung war originell und vortrefflich spielbar — zur Überraschung der Konkurrenz kam eine der seltenen neuen Spielideen aus Frankreich. *Gobliins 2 — The Prince Buffoon* wird in diesen Tagen fertiggestellt und bietet überarbeitete Benutzerführung, eine neue Story und noch abgedrehtere Späße mit den putzigen Kobolden.

Der Großteil der gut drei Dutzend Entwickler und Software-Künstler arbeitete bei unserem Besuch bereits an anderen Großprojekten: Neben dem grafisch imposanten Fantasy-Adventure *Ween* (siehe Test auf Seite XX) entsteht unter der Regie von Yannick Chosse das Science-Fantasy-Spektakel *Inca*. Chosse, ursprünglich als Grafiker bei Coktel Vision angestellt, verbrachte selbst einen Teil seines Lebens in Südamerika. Inca ist das erste Projekt, das er als Spieldesigner koordiniert. Inca ist ein interaktiver Computerspielfilm, in dem sich 3-D-Baller-Action, aufwendige Zwischensequenzen und Adventure-Teile zu einer komplexen Handlung verbinden. Ihr seid El Dorado, der Auserwählte, Euer Feind sind die Spanier unter der Führung des berüchtigten Pizarro.

Mit einer historischen Simulation hat *Inca* trotzdem nichts zu tun. Im Spiel reist Ihr mit dem Inca-Schiff Tumi durch Zeit und Raum, trefft auf Halbgötter und ballert spitzbärtige Konquistadoren mit der Zeitkanone in ihre Epoche zurück. Euer heiliger Auftrag ist, die erloschene Inca-Sonne wieder zum Scheinen zu bringen, und zu diesem Zweck verschiedene Zeiten und Planeten zu besuchen. Dort löst Ihr knifflige Aufgaben und erlangt so den größten Schatz der Incas: ihre Weisheit.



Der harte Kern des Inca-Entwicklungsteams



Seltsame Verwandlungen und spirituelle Vereinigungen erlebt Ihr bei Inca hautnah mit

Lernen mit Adi

Das zweite Standbein des französischen Spieleherstellers ist Education-Software: Innovative Produkte wie die ADI-Lernprogramm-Serie werden in Amerika von Sierra vertrieben, sind aber in Deutschland noch nicht erhältlich. Mit dem putzig animierten Pixel-Lehrmeister Adi lernen junge Computeranwender lesen, schreiben und rechnen. Für Spezialthemen gibt es Zusatzmodule auf Diskette, die über die Standardoberfläche abgerufen werden — als Kommentator, Trainer und Lehrer spricht immer Adi aus der linken oberen Bildschirmecke zum Anwender. Momentan sind zwei verschiedene Adi-Serien auf dem Markt: Adibou wendet sich mit kunterbunter Knuddel-Grafik an die Schulanfänger von 4 bis 7, Adibac (mit Zusatz-Modulen wie Geschichte, Geographie und Physik) an alle Oberschüler.

Interessanter (und ein Lieblingskind des Coktel-Chefs Oskin) ist eine überarbeitete Adi-Version, an der momentan die Entwickler werkeln. Hier werden erstmals Elemente aus professionellen Anwendungen (z.B. Text- und Grafikprogrammen) mit Education und Multimedia-Software verknüpft. Kinder und Jugendliche, die mit dieser Software arbeiten, lernen nicht nur viel über bestimmte Fachgebiete, sondern auch über Benutzeroberflächen, Icon, Windows und Menüs. Kids, die mit Adi 2 lernen sind fit fürs Computer- und Multimedia-Zeitalter.



Wing Commander-mäßig flitzt Ihr bei Inca durch Zeit und Raum



In 3-D-Labyrinthen löst Ihr Rätsel



Ihr schützt Gold und Wissen der Incas



Söldner, Monster und Frauen: Digitalisierte Video-Animationen sorgen für realistische Bewegungsabläufe

Das Entwicklerteam um Yannick Chosse wandte für das Großprjekt Inca alle zur Verfügung stehenden Programmiertechniken auf: Der Spieler bewegt sich in Inca durch vorberechnete 3-D-Umgebungen und Filmsequenzen und trifft auf digitalisierte Video-Animationen. Fast allen menschlichen Akteuren des Spiels standen Schauspieler Modell. Die digitalisierten Bewegungen sind so vollkommen realistisch. Obwohl Inca auch in einer 256-Farben-MS-DOS-Version erscheint, ist's der CD-ROM-Technologie auf den Leib geschneidert: Wer einen PC mit CD-Laufwerk oder ein Phillips CD-I besitzt, darf sich neben vielen Folk- und Jazzthemen auch an Gesangsparts erfreuen. Das Titelstück "Inca People" kommt z.B. nur auf CD zur Geltung. Außerdem erklärt ein Sprecher (in der Rolle des Inca-Weisen Huayna Capac) den Auftrag des Spielers; während der Action hilft ebenfalls glasklare Sprachausgabe.

Inca ist exemplarisch für die Richtung, in die sich Coktel Vision unter ihrem Gründer und Boß Roland Oskian bewegt: Der Begriff Multimedia läßt sich auf jedes neue Coktel-Produkt anwenden; Oskin scheut kein Risiko, neue Hard- und Softwaretechniken in seine Produkte zu integrieren. Auch bei der Entwicklung eines noch geheimen Adventures (Projektleiterin ist Muriel Tramis, die zuletzt *Fascination* schuf) geht Coktel neue Wege: Ein kompletter Spielfilm ruht bei **Doralice** in komprimierter Form auf der Festplatte, je nach Eingaben des Spielers werden die digitalisierten Sequenzen vor Eurem Auge abgespielt. Ihr steuert also "echte" Schauspieler (Euer Alter-Ego ist eine attraktive Schauspielerin) quasi mit der Maus!

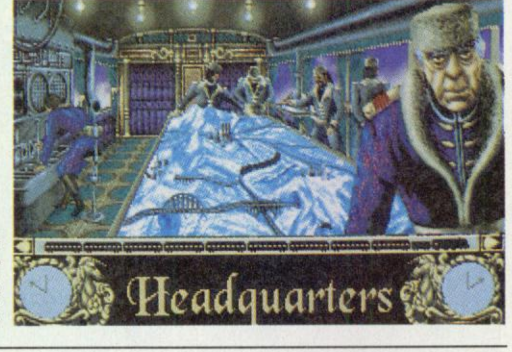
Eiskalt

Silmaris, die Macher von *Storm Master* und *Ishar*, haben die Weichen für ein neues Fantasy-Strategiespiel gestellt: In **Transarctica** wurde durch Treibhauseffekt und atomarer Ballerei ein nuklearer Winter heraufbeschworen. Als eisiges Resultat liegt die moderne Zivilisation unter den Schneemassen begraben. Nach ein paar Jahrhunderten ohne Klimaanlagen und Autobahn-Raststätten ist es endlich soweit: Die guten alten Dampflokomotiven sind das einzige Transportmittel, Kohle ist der wichtigste Rohstoff, und das größte Eisenbahnunternehmen, die "Viking Union", regiert.

Schwarzfahrer haben keine Chance und Ihr keine Lust, noch länger Eure Fahrkarte bei der Union zu lösen. Deshalb macht Ihr Euch mit dem eigenen Zug auf den Weg, die Sonne zum Leben zu erwecken und das Eis zum Schmelzen zu bringen. Als Lokführer seid Ihr für den reibungslosen Ablauf der Fahrt verantwortlich, im Leitstand sind die richtigen Knöpfchen und Schalter zu knipsen. Falls Ihr auf einen Zug der "Viking Union" trefft, geht es heiß her: Mit einem Raketenabschußwagen oder dem Geschoßwerfer werden gegnerische Züge bombardiert.

Eure Eisenbahn besteht aus mehreren Waggons: Die Zentrale, die königlichen Schlafwagen, die Kampfabteile und den Spezialhängern wie der Kapellen- oder der Gewächshauswaggon. Hat *Transarctica* keine Verspätung, steht das strategische Eisenbahndrama auf allen gängigen Computern Anfang nächsten Jahres zur Abfahrt bereit. Zieht Euch schon mal warm an. *cd*

Eskimos haben gut lachen: *Transarctica* spielt im nuklearen Winter.



Ohne Platzkarte könnt Ihr verschiedene Abteile nutzen

New-Age

Man findet die Anzeigen meist in Magazinen mit kaufkräftiger Leserschaft. Vollmundig wir dort für sogenannte **Mind Machines** geworben — geheimnisvolle schwarze Kästen mit Brille und Kopfhöreranschluß. Entspannte Yuppie-Gestalten räkeln sich auf Designer-Liegen, lernen wie im Schlaf und ohne jede Mühe Fremdsprachen und ganze Börsenjahrbücher auswendig. Aus dem Kopfhörer pulsiert es bedrohlich, rote Lichtblitze dringen aus den Ritzen der Brille. Die Testperson ist ganz entspannt im Hier und Jetzt, das Gehirn zieht sich die Informationen nur noch megabyteweise rein. Meist werden gleich mehrere Professoren im Zitat aufgeboten, die in langen Versuchsreihen die Lernerfolge wissenschaftlich untermauern konnten. Die an sich ganz witzige Sache hat nur einen Haken: Der schwarze Kasten inklusive Lernsoftware kostet ein Heidengeld. Unter 1000 Märkern ist kaum was zu machen.

Diese Preisinflation hat jetzt hoffentlich ein Ende. Von der Firma InnoMed aus Kempten wird eine relativ preiswerte Alternative für den Heim-PC angeboten. Die obligatorische Blinkbrille wird an den Druckerport Eures Rechners angeschlossen. Die Kopfhörer gehören an den Soundkarten-Ausgang.

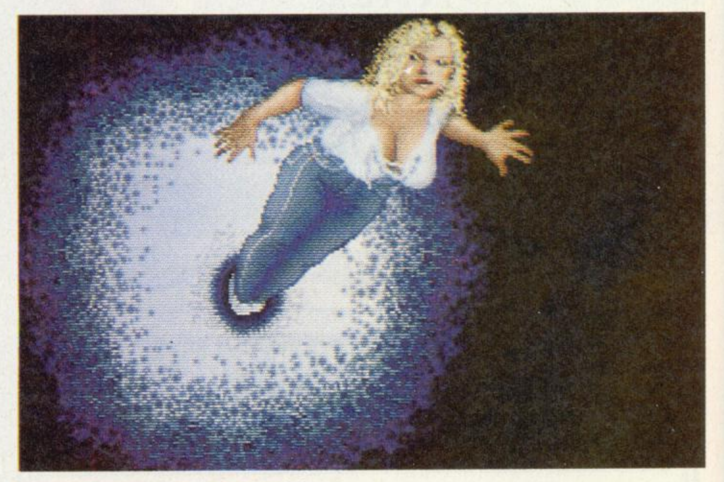
Wer die mitgelieferte Treibersoftware lädt, hat jetzt die Wahl zwischen den unterschiedlichsten Entspannungsprogrammen und darf via Editor seine eigenen "Mind"-Reisen basteln. Preis des Komplettpakets: 300 Mark. Die *POWER-PLAY*-Tester konnten allerdings trotz langer Versuchsreihen keine Intelligenzsteigerung feststellen. *vw*



Entspannend: Die Mind Machine von InnoMed

Da wippt der Busen

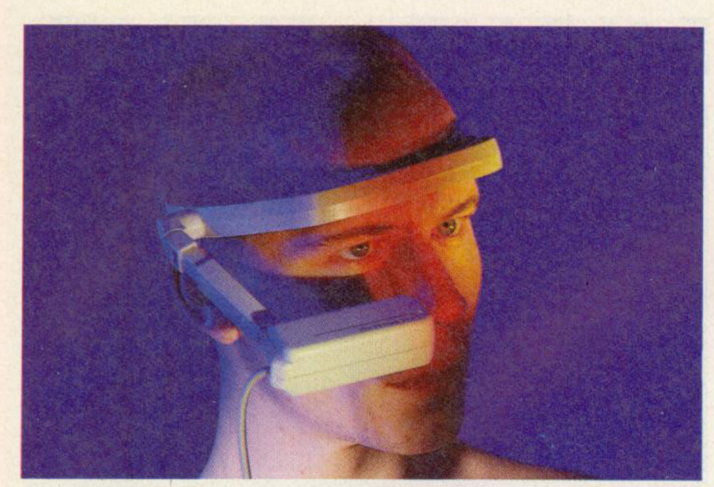
Loriciel versucht dem harten Softwaregeschäft eine erotische Seite abzugewinnen. Im Action-Adventure **Entity** steuert Ihr ein reichlich vollbusiges Mädel durch fünf lange Levels. Die böse Hexe *Entity* ist aus dem intergalaktischen Knast ausgebüchst, und Ihr, also die anziehende Heldin, seid aufgefordert, die garstige Alte wieder zurückzuschaffen. So läuft die Dame durch die 32-Farben-Landschaften und darf allerlei knifflige Rätsel lösen. Dabei wollen Euch natürlich Dutzende Gegner und Obermotze an die Unschuld. Eure Emanze läßt sich jedoch nicht unterkriegen und schlägt kräftig zurück. Bis Dezember muß der potente Käufer jedoch warten. *kn*



Entity: überall schöne Aussichten...

Bildschirmschoner

Virtuelle Realität für den Hausgebrauch: Da die Farb-LED-Brillen der professionellen Cyberspace-Studios noch den Wert eines Mittelklassewagens haben, machte sich eine kalifornische Firma an die Arbeit, eine Low-cost-Variante des Matrix-Interfaces zu entwickeln. Das Resultat ihrer langjährigen Bemühungen ist das **Private Eye:** ein Miniatur-LED-Monitor in einer zwergenhafter 3 x 3 x 9 cm Größe.



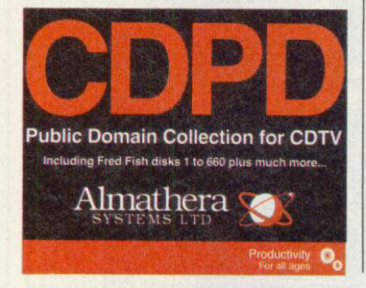
Das Private Eye ist eine abgespeckte Cyberspace-Brille

Mit einem Stirnband wird das Mäusekino direkt vor das rechte oder linke Auge geschnallt. Durch die extrem geringe Entfernung verschmilzt das Gehirn die Einzelbilder beider Augen zu einem großen virtuellen Bild; Euch wird also vorgegaukelt, die normale Umgebung und darin das Display des Eyes als ein schwebendes Monitorbild zu sehen. Das LED-Display hat eine Auflösung von 720 x 280 monochrom roten Pixeln.

Die aufregende Idee wird leider durch relativ schlaffe Technik und einen hohen Preis torpediert: Die Bilddarstellung ist auf PC-CGA-Programme oder spezielle Grafiksoftware beschränkt, und 2200 Mark machen das Heimauge zu einem sündhaft teuren Spielzeug. Letztendlich darf das "Private Eye" als progressives Experiment gewertet werden, das einen hoffnungsvollen Schritt in Richtung Wohnzimmer-Cyberspace darstellt. *cd*

Aquarium

Programmierorientierte Besitzer eines CDTV oder Amiga-CD-ROMs kommen mit einer prallgefüllten CD von Almathera Systems Ltd. voll auf ihre Kosten. Auf der silbernen Scheibe befinden sich alle Fish-Disks von Nr. 1 bis 660 und damit eine fundamentale PD-Tools-Sammlung. Das weit verbreitete Fish-Disk-Datenverarbeitungsprogramm *Aquarium* ist ebenfalls auf der CD untergebracht. Damit ist es möglich, durch Angabe von Programmnamen oder Attributen nach einzelnen Utilities zu suchen. Der übrige Platz wurde mit aufwendigen Soundtrakker-Modulen gefüllt — eine CD, die wahrlich in keiner Sammlung fehlen sollte. *ri*



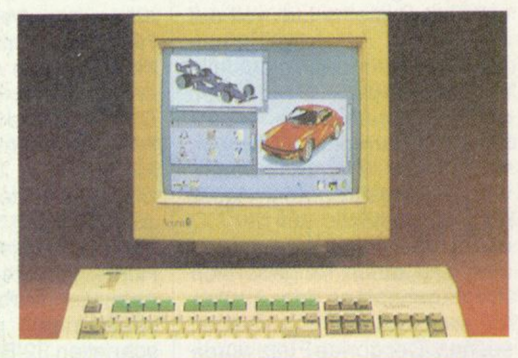
Acorn-News

Rechtzeitig zur Acorn-User-Show in London präsentiert Archimedes eine Reihe neuer Rechner zusammen mit einer überarbeiteten Preisliste. Hier liefern wir Euch schon mal einen kleinen Ausblick auf die brandneue Produktpalette. Der Preis des A3000 sinkt auf 999 Mark. Damit ist zum ersten Mal auf der Welt ein RISC-Computer unter die Preisgrenze von 1000 Mark gefallen. Acorn greift jetzt massiv den Homecomputer-Markt mit einem vier MIPs (Millionen Instruktionen pro Sekunde) schnellen 32-Bit-Computer an. Zum Lieferumfang des A3000 gehören alle wichtigen Tools wie Texteditor, Grafik- und Musikprogramme sowie Spiele. Damit ist der kompakte Tastaturcomputer der ideale Einstieg in die zukunftsträchtige Welt der RISC-Prozessoren.

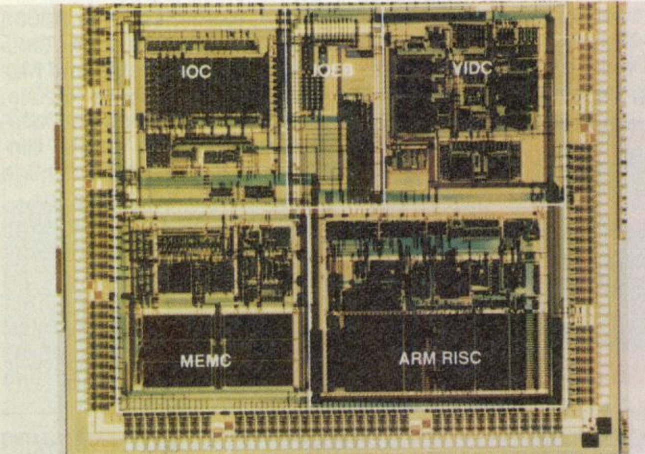
Zeitgleich erscheint in England ein neues Modell, das erst nächstes Jahr in Deutschland lieferbar sein wird: der A3010. Zum A3000 gibt's wenig Unterschiede, einzig der etwas schnellere Prozessor und eine

breitere Reihe von Slots stehen dem Anwender zur Verfügung. Sonst bleibt alles beim alten.

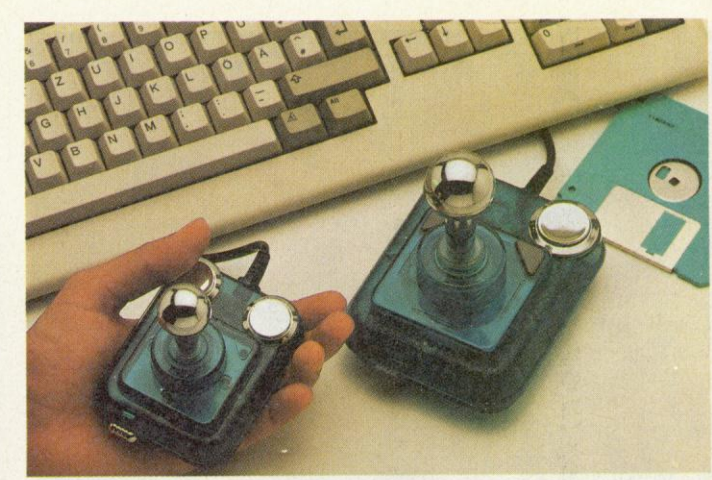
Der anspruchsvollere Benutzer gibt sich erst mit dem A4000 zufrieden, der eine abgesetzte Tastatur, den Prozessor des A3010 und eine schnelle 80-MByte-Platte mit vielen Erweiterungsmöglichkeiten bietet. Zusammen mit dem Monitor schlagen dann 3200 Mark zu Buche. Nicht's für schwach gepolsterte Brieftaschen. *ri*



Ein edles Gehäuse und schnellerer Prozessor sind im A3010 vereint



Das neue Highlight von Acorn — der RAM 250-RISC Prozessor



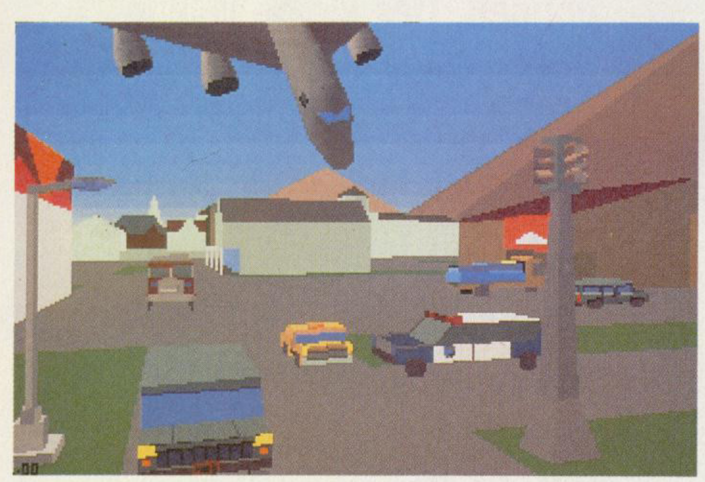
Compitition Pro Mini — die neue Joystickgeneration für die neue Spielergeneration

Zwergen-zocker

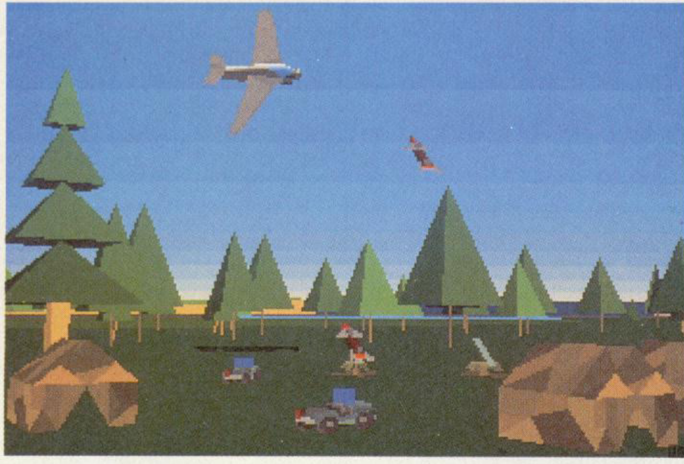
Die Joystickbastler von Dynamics sind immer wieder für eine Überraschung gut. War der "Compitition Pro" schon vor einigen Jahren der Verkaufshit, wird es dieses Jahr vielleicht der Nachwuchs sein. Bekanntlich hat der "Compitition" viele Formen. Dabei hat sich ein Zweiergespann aus dem klassischen Stück und dem "Compitition Pro Star" herauskristallisiert, das wiederum in ein intimes Techtelmechtel verfiel. Die Zusammenarbeit trug Früchte und da war er: der kleine, niedliche und witzige **Competition Pro Mini**. Der Mini-Stick liegt toll in der Hand und läßt nicht ein Feature der großen Brüder missen. Zudem lagert der kleine Joystick in einer Verpakkung, die im Nachhinein als Diskettenbox für 3½-Zoll-Disks benutzt werden kann. Zu einem Preis von 30 bis 40 Mark (je nach Ausführung) gibt's den kleinen Wichtel überall zu kaufen. *kn*

Hollywood at Home

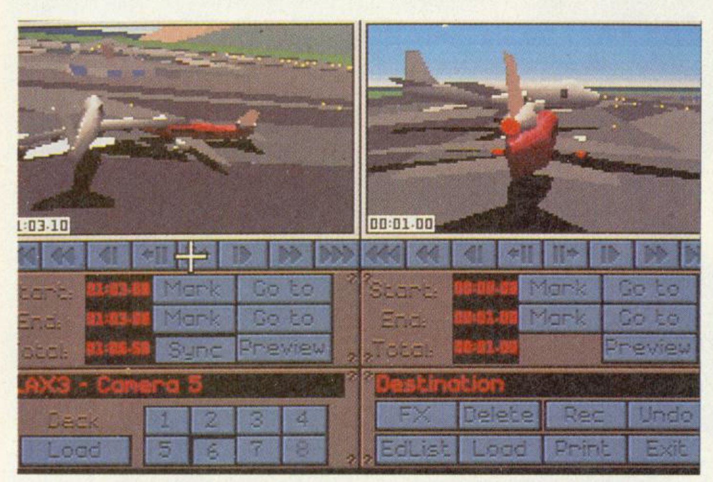
Disney Software meets Virtual Reality: Mit **Stunt Island** seid Ihr in der Lage, Euren eigenen Katastrophenfilm abzudrehen. Die Kombination aus Flugsimulator und Animationsprogramm wird Anfang nächsten Jahres für alle PCler erhältlich sein. Das Programm enthält zehn verschiedene Flugzeuge, mit denen Ihr durch die Landschaft düst, und über 150 verschiedene Objekte, die in Euer Filmchen eingebaut werden können. Werkelt eine Soundkarte im PC, darf die Flugshow mit der passenden Musik und jeder Menge Effekten versehen werden. Sogar eine "Post-Production" gibt's, in der die Bilderserie geschnitten und neu zusammengesetzt wird. Filmvirtuosen sollten die Augen offen halten. Mit etwas Glück dürft Ihr Weihnachten losfilmen. *kn*



Geschmacklos: Selbst Abstürze lassen sich simulieren.



Peng, du bist tot: eine Rakete im Anflug — zum Glück nur im Film



Im Schneideraum geht's heiß her: Die Katastrophe muß beeindrucken.

COMANCHE





Feuer frei: Ein paar feindliche Helikopter werden unter Beschuß genommen.

Die Simulationszukunft hat schon begonnen. Das kleine kalifornische Softwarehaus Novalogic zeigte auf der ECTS-Show einen neuen High-Tech-Flugsimulator, der für gehörige Unruhe unter der Konkurrenz sorgte.

Auf den ersten Blick hätte man den winzigen Ministand, den das kleine Softwarehaus Novalogic auf der letzten ECTS-Show in London hatte, leicht übersehen. — Wäre nicht auf einem günstig plazierten Monitor die Demo eines neuen Hubschraubersimulators gelaufen, die nicht nur bei unseren Redakteuren, sondern auch bei der Konkurrenz für erhebliche Unruhe sorgte. Kein Wunder, denn *Comanche*, so der deutsche Titel des Programms, das hierzulande bei Softgold erscheint, zeigt den Fliegerkollegen vor allem technisch die Zähne.

So kehrt Novalogic der bisherigen 3-D-Technik, die in der Vergangenheit bei fast allen Simulationen Verwendung fand, nahezu vollkommen den Rükken. Glatte Flächen, simple Polygone oder eine 08/15-Landschaft soll es deshalb in *Comanche* erst gar nicht geben. Statt dessen machen die Grafiker ausgiebigen Gebrauch von der Bitmap-Zeichentechnik, um Flugzeuge, Hubschrauber und Panzer darzustellen. Damit bei weitem nicht genug: Die Landschaft, durch die Ihr Euren Helikopter, den futuristischen RAH-66-Hubschrauber, auf der Jagd nach fiesen Drogenbaronen steuert, unterscheidet sich radikal von allem, was bisher über den Monitor flimmerte. Das Wort "Landschaft" bekommt bei *Comanche* eine völlig neue Bedeutung. Die verschiedenen Einsatzgebiete, geplant sind zur Zeit ein Wüstenszenario und ein Dschungelgebiet, entsprechen den Originalgeländedaten der ausgesuchten Ländereien. Anhand von Satellitendaten, Geländefotos und Landkarten übertragen die Programmierer nahezu jede Bodenwelle in das Spiel. Um der Datenfülle gerecht zu werden und das Digi-Gelände auch grafisch passend umzusetzen, entwarfen Novalogics Designer ein komplett neues Grafiksystem mit Namen *Voxel Space*. Die Mühe macht sich bezahlt. Eine solch detaillierte Landschaftsgrafik, die *Comanche* auf dem PC bietet, war bislang nur sündhaft teuren Supersimulatoren vorbehalten. Der

Komplex: Im Cockpit müssen zahlreiche Anzeigen und Monitore während des Fluges überwacht werden.



Gegner, wie diese Panzergruppe, sind höchst detailreich gezeichnet

Ein Unterschied wie Tag und Nacht: oben *Gunship 2000*, unten *Comanche*

Verschiedene Perspektiven, wie z.B. der Blick rechts aus dem Cockpit, gibt's natürlich auch beim *Comanche*

Nachteil liegt auf der Hand: *Comanche* läuft nur auf schnellen PCs. Minimum ist ein 386er mit mindestens 16 MHz und 4 MByte RAM (!). Für den vollen Fluggenuß nebst allen Grafikdetails, die sich entsprechend der Rechen-Power variieren lassen, muß schon ein 486er mit 33 MHz her. Eine VGA-Grafikkarte ist Pflicht, habt Ihr eine Soundblaster-Karte im PC gibt's zusätzlich Digi-Effekte und Sprachausgabe. Ein "normaler" Joystick soll ebenso unterstützt werden, wie der High-End-Flug-Joystick *Thrustmaster*.

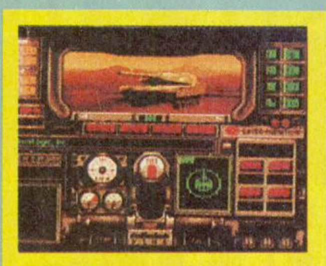
Damit bei aller Technikpracht die spielerische Seite nicht zur kurz kommt, soll *Comanche* nicht nur den beinharten Simulationsprofi ansprechen, sondern auch den Gelegenheitsflieger. Der Schwierigkeitsgrad der zahlreichen Kampfaufträge läßt sich den individuellen Flugkünsten anpassen, damit Einsteiger sich in Ruhe an das Flugverhalten des RAH-66 gewöhnen und mit der Bedienung des Helikopters sowie der verschiedenen Waffensysteme vertraut machen können. *mh*



Hubschraubervergleich

Die technische Leistung Novalogics kommt erst im direkten Vergleich mit dem Edelhubschrauber *Gunship 2000* voll zur Geltung. Während sich der Microprose-Klassiker im herkömmlichen 3-D-Vektorgrafikgewand, hier bei einem Flug durch ein Flußtal, präsentiert, glänzt der Neuling *Comanche* bei einer ähnlichen Spielszene mit Bilderpracht im Bitmap-Stil. Ohne Zweifel müssen sich die Kollegen von der Konkurrenz langfristig, zumindest im Bereich der Technik, etwas einfallen lassen.

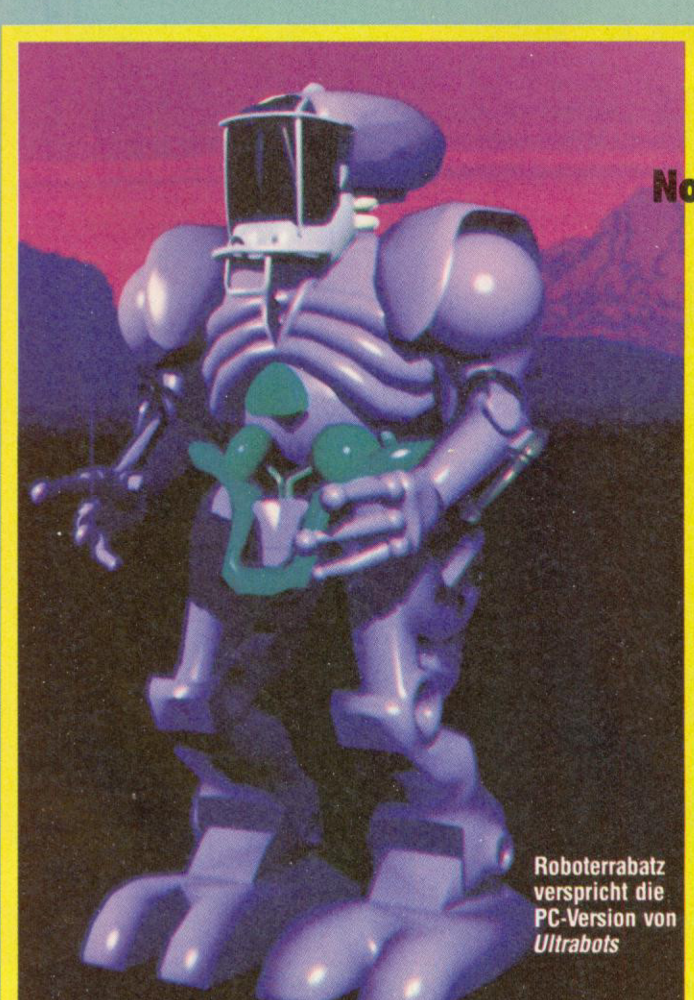
Stahlhart: In *Battlefield 2000* rattern moderne Panzer um die Wette (oben). So fing alles an: *Wolfpack*, die U-Boot-Simulation von Novalogic (unten).





Novalogic in Kürze

Seit der U-Boot-Simulation *Wolfpack*, die immerhin vor rund zwei Jahren erschien und der nur mäßiger Erfolg beschieden war, trat Novalogic nur selten mit Neuerscheinungen in das Rampenlicht. Daß mit der kleinen kalifornischen Firma in naher Zukunft ernsthaft zu rechnen ist, beweisen nicht nur *Comanche*, sondern zwei weitere High-End-Projekte, die in den Softwarelabors von Novalogic zur Zeit in Vorbereitung sind. Da ist zum einen die Sf-Simulations-Klopperei *Ultrabots*, zum anderen das vielversprechende Panzerspiel *Battlefield 2000*, das schon auf der letzten ECTS-Show in London einen Achtungserfolg erzielte. Während Panzerfreunde noch einige Monate auf *Battlefield 2000* warten müssen, das Programm ist für Frühjahr 1993 geplant, sollen die *BattleMech*-ähnlichen Superroboter aus *Ultrabots* schon zur Weihnachtszeit durch digitale Welten stapfen. Zur Zeit ist nur eine PC-Version geplant.



Roboterrabatz verspricht die PC-Version von *Ultrabots*

A timeless land.

Where horses still run free.

Where some men do what others only dream about.



PRÄSENTIERT VON

Wial
Versand Service GmbH

Wial-Versand GmbH, Liegnitzerstraße 13, 8038 Gröbenzell,
Tel.: 08142-9011 und 8079, Fax: 08142-54654

Eine Hitparade kommt selten allein: In den *Power Play* Charts findet Ihr — direkt neben den Rennern aus England und den USA — Eure eigenen Lieblingsspiele. Wenn Ihr am großen Wertungsrad drehen und einen schmackigen Preis abfassen wollt, kommt Ihr nicht an der Hitparaden-Mitmachkarte vorbei. Der Loseimer wartet, also: *Power-Play*-Seite 51 aufschlagen, Karte herausreißen, Name, Computertyp, Lieblingsspiel eintragen, Briefmarke draufkleben, abschicken und gewinnen. Für die Superunterstützung bedanken wir uns beim Wial Versand. *cd*

USA

1. Links 386 PRO – Access Software
2. Ultima Underworld – Origin
3. Ultima VII: The Black Gate – Origin
4. Black Crypt – Electronic Arts
5. Aces of The Pacific – Dynamix
6. Wing Commander: Sp. Op. 2 – Origin
7. Out of this World – Interplay
8. Pinball Dreams 21st – Century Ent.
9. Might and Magic 3 – New World Computing
10. Civilization – Microprose



England

1. Sensible Soccer – Renegade
2. Civilization – Microprose
3. Monkey Island 2 – Lucasfilm Games
4. Formula One Grand Prix – Microprose
5. Falcon – Action 16
6. The Games '92 – Ocean
7. Lure of the Temptress – Virgin
8. Championship Manager – Domark
9. Oh No more Lemmings – Psygnosis
10. G. Taylor Soccer Chall. – Krisalis

Als neuer Hauptgewinn lockt ein Softwaregutschein im Wert von 350 Mark! Auf das Mega Drive der Ausgabe 10 darf sich Josef Kuske freuen. Je ein Spiel gewinnen Joachim Frevel, Robert Eberlein, Andre Oehme, Marion Wischnack und Daniel Ketzler.



		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	8. Monat
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	21. Monat
3.	(5)	Civilization	Microprose	7. Monat
4.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	11. Monat
5.	(7)	Battle Isle	Blue Byte	11. Monat
6.	(6)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	4. Monat
7.	(3)	Lemmings	Psygnosis	20. Monat
8.	(11)	Wing Commander 2	Origin	12. Monat
9.	(19)	Populous 2	Electronic Arts	9. Monat
10.	(12)	Eye of the Beholder 2	SSI	6. Monat
11.	(9)	Formula One Grand Prix	Microprose	6. Monat
12.	(10)	Turrican 2	Rainbow Arts	18. Monat
13.	(8)	Pirates	Microprose	61. Monat
14.	(14)	Mad TV	Rainbow Arts	3. Monat
15.	(13)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	5. Monat
16.	(18)	Ultima Underworld	Origin	3. Monat
17.	(—)	Amberstar	Thalion	3. Monat
18.	(20)	Sensible Soccer	Renegade	2. Monat
19.	(15)	Railroad Tycoon	Microprose	21. Monat
20.	(—)	Star Trek — 25th Anniversary	Interplay	6. Monat

Amiga

1. Monkey Island II
2. Monkey Island
3. Battle Isle
4. Bundesliga M. Prof.
5. Civilization

MS-DOS

1. Indiana Jones IV
2. Monkey Island II
3. Wing Commander II
4. Civilization
5. Monkey Islands

C64

1. Turrican II
2. Pirates
3. Ultima VI
4. Zak Mc Kracken
5. Sim City

Atari ST

1. Monkey Island
2. Amberstar
3. Sensile Soccer
4. Special Forces
5. Lemmings

Mega Drive

1. EA Hockey
2. Sonic the Hedgehog
3. Desert Strike
4. Wonderboy V
5. Quackshot

Handheld

1. Tiny Toons (GB)
2. Final Fantasy II (GB)
3. Sonic Hedgehog (GB)
4. Parodius (GB)
5. Final Fan. Adv. (GB)

Jenseits von Afrika



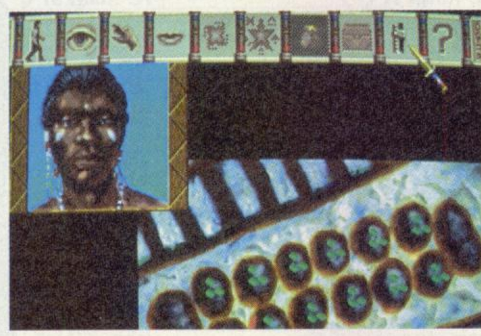
Ein Basar darf hier nicht fehlen

Quest for Glory 3

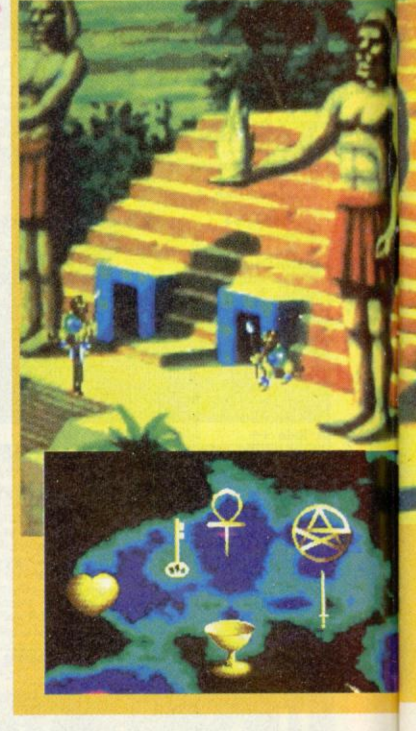
Wages of War

So You Want To Be A Hero?", fragte uns Sierra schon vor zwei Jahren und natürlich wollten wir. 1991 wollten wir schon wieder und stürzten uns in *Trial by Fire* in ein orientalisches Abenteuer. Der dritte Teil der *Hero's Quest*-Reihe versetzt uns 1000 Kilometer weiter südlich, mitten ins dunkle Herz von Afrika. Dort erwartet uns eine wüste Geschichte, gewürzt mit Voodoo-Priesterinnen, ägyptischen Göttern und versunkenen Dschungelstädten.

Wie schon die beiden Vorgänger, unterscheidet sich auch *Wages of War* etwas vom sonst üblichen Adventure-Standard. Unser Held bewegt sich zwar genretypisch durch eine gezeichnete Spiellandschaft, hat aber, anders als seine zahlreichen Kollegen eigene Charakterwerte, die sich im Laufe des Abenteuers weiterentwickeln. Zusätzlich dürft ihr zwischen Krieger, Dieb und Zauberlehrling wählen und so die Stärken und Schwächen des Helden vorbestimmen. Während ein Magier im Laufe des Abenteuers bis zu 15 Sprüche wählen kann, ist vor dem Dieb bald keine Tür mehr sicher und der Krieger zerstampft die Monster im Dutzend. Hier steckt auch die zweite Besonderheit von *Wages of War*. Kämpfe werden in Echtzeit auf einem speziellem



Simpel, aber gut: Das Bohnenspiel.





Der Baum der Erkenntnis von außen und von innen

Hau den Lukas

Kämpfe in der *Hero's Quest*-Reihe werden nicht vom Computer ausgewürfelt, sondern in harter Handarbeit überstanden. Held und Monster stehen sich dabei Augen in Auge gegenüber. Angetrieben von der Maus und vier Steuer-Icons am rechten Bildschrimrand geht das Gemetzel los, bis eine Partei alle "Hit-Points" verloren hat und der Überlebende triumphiert. Seht Ihr Eure Fälle davonschwimmen, zieht



Ihr die Notbremse und flüchtet -- was leider nicht in jedem Falle gelingt. Zum Glück darf man diese Kämpfe in einem Menü entschärfen und den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben.





Die Wüstenstadt Tarna in voller Breitseite.

Mystische Symbole bietet Quest for Glory satt.

gut

Sierra-Fans dürften sich langsam daran gewöhnt haben, daß der Nagelkau-Faktor der Puzzles auf amerikanisches High-School-Maß geschrumpft ist. Das heißt, jeder halbwegs geschulte Rätselknacker kommt ohne Probleme und leider zu einfach über die Runden. An der Spielmechanik hat sich zu den beiden Vorgängern nicht das Geringste geändert, nur die Grafiken von Andy Hojos haben den beeindruckenden Sprung ins VGA-Nirvana mitgemacht. Daß die Reise quer durch den afrikanischen Kontinent trotzdem nicht ins Mittelmaß abrutscht, haben wir der überbordenden Fantasie von Lori und Corey Cole zu verdanken. Das Designer-Ehepaar knallt uns die mystischen Erlebnisse nur so um die Ohren. Sogar ein Besuch beim ägyptischen Gott Anubis ist drin. Wie in den beiden Vorgängern wird auch hier das Genre kräftig durch den Kakao gezogen – an witzigen Dialogen herrscht kein Mangel.

Charakter: Ist dieser Held ein ganzer Mann?

Prügelbildschirm ausgetragen. Nichts geändert hat sich an der inzwischen standarisierten Sierra-Steuerung. Entweder klickt Ihr die Kommandos auf einer Icon-Leiste am oberen Bildschirm zusammen oder verändert mit der rechten Maustaste den Cursor direkt. Wie üblich, wird kein einziges Wort mehr getippt. Um dennoch nicht völlig stumm durch Afrika zu tapsen, können gesprächige Charaktere im Bedarfsfall vorgefertige Fragen aus kleinen Menüs zusammenklicken. Wer noch einen erfahrenen Helden aus den ersten beiden Teilen auf Diskette zwischengelagert hat, darf den alten Kumpel in das neue Spiel importieren. Der Vorteil liegt auf der Hand: Der Veteran hat schon ein paar Charakterpunkte mehr. *vw*

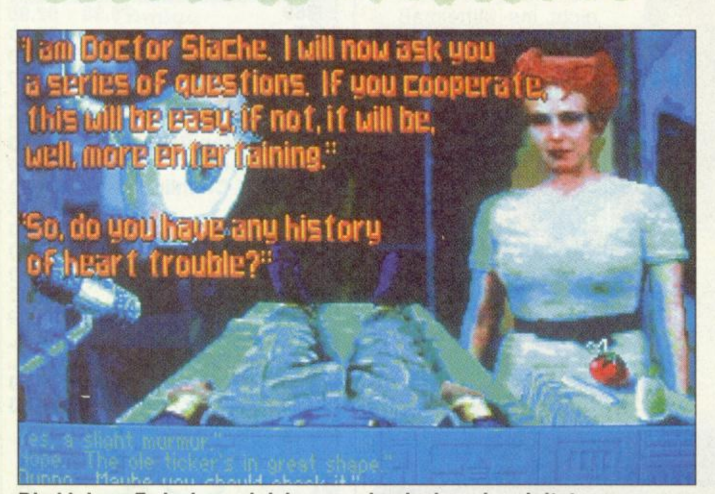


Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 72%

Grafik: 76% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster, EMS, XMS, Joystick, Maus
Geplant für: –

Der doppelte Roger



Die kleinen Zwischenspielchen werden lecker eingeleitet

Rex Nebular

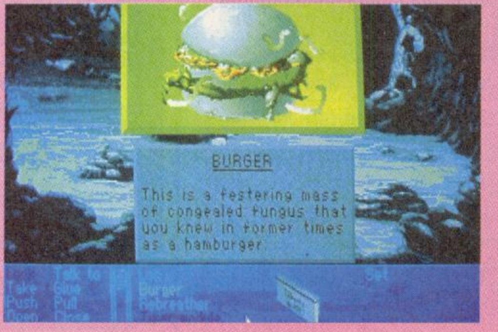
The Cosmic Gender Bender

Wer ist das? Er ist leicht trottelig, hat Probleme mit Frauen und anderen Aliens, stürzt von einer Katastrophe in die Nächste und lebt in der Zukunft? Völlig falsch, es ist nicht Roger Wilco. Der Held, mit dem wir es zu tun haben, sieht zwar aus wie Sierra's Raumputzmann und benimmt sich auch so, aber zur Welt gekommen ist er bei Microprose. Dort begann man sich, ob der ständigen Programmierung von Simulationen, zu langweilen und bastelte sich schnell einen neuen Adventure-Krieger zusammen. Da als möglicher Einsatzort entweder Phantasia- oder Futureland in Frage kommt, verschlägt es uns mal wieder in den fernen Weltenraum.

Nach dem obligatorischen Vorspann, in dem wir über die tieferen Beweggründe von Rex aufgeklärt werden, bauen wir recht unvermittelt mit ihm eine Bruchlandung auf dem Planeten Androgena. Nomen est Omen – Die Weltkugel wimmelt von Mädels, die von Männern überhaupt nichts halten und deshalb gnadenlos zur Schere greifen. Damit Rex und sein kosmischer Schniedelwutz das Abenteuer heil überstehen, heißt es für uns, den Planeten erkunden und alle anstehenden Rätsel lösen.

Rex kommt aus der Ideenretorte, und vereint deshalb fast alle Features der etablierten Konkurrenzhelden. Gesteuert wird er mit der Maus durch eine teils scrollende, teils umklappende Grafik. Ein intelligenter Mauszeiger wählt automatisch den wahrscheinlichsten Befehl. Wahlweise dürft Ihr à la *Monkey Island* aus einem Befehlsvorrat am unteren Bildschirmrand und dem Inhalt des Inventorys eigene Kommandosätze zusammenklicken. Werdet Ihr in ein Gespräch verwickelt, wählt Ihr die passenden Antwortsätze aus einem "Multiple-Choice"-Menü. Wie es sich bei so einem brisanten Thema gehört, dürfen Lustmolche, *Leisure Suit Larry* läßt grüßen, zwischen verschiedenen "Filth"-Levels wählen. Leider gibt's auch in der "heißesten" Stufe nicht mehr digitalisierte Mädels zu sehen, als in jeder halbwegs seriösen Illustrierten. *vw*

Befehlsgewalt: Kleine Kommandosätze werden einfach zusammengeklickt.



Power Tip: Ein verdorbener Hamburger macht die schlimmste Schlange schwach.

geht so

Mein lieber Rex, leider bist Du an meinem freundlichen Gesicht vorbeigeschliddert. Es sollte mich nicht wundern, wenn in der Rechtsabteilung von Sierra inzwischen die Juristen heißlaufen — Soviel Geklautes auf einem Haufen sieht man nicht alle Tage. Auch Spieler, die mindestens ein neues Adventure pro Woche verspeisen, werden sich bei soviel Wiederholung veräppelt fühlen. Zum Glück hat man bei Microprose wenigstens die Rätselkurve geschafft und zum Teil ein paar recht knackig-witzige Puzzles programmiert. Über die Steuerung muß man kein Wort verlieren, da die bewährten Elemente der Konkurrenz übernommen wurden. Trotzdem sollten Sierra-Fans auf den nächsten Teil von *Space Quest* warten. *Rex Nebular* wünsche ich für die bereits geplanten Fortsetzungen etwas mehr Eigenständigkeit und Charakter. Der Bursche ist ausbaufähig.



Schau mir in die Augen Kleines: Rex flirtet über Menü.

Genre: Adventure
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 54%

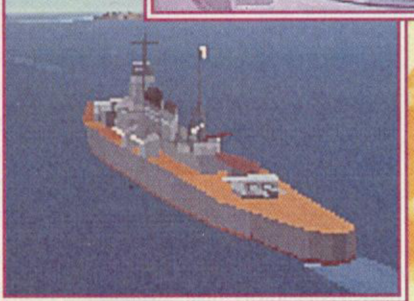
Grafik: 60% Sound: 64%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Maus, Adlib, Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga

TASK FORCE
1 9 4 2

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Die Seeschlachten um die Salomoninseln änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges. Jetzt können Sie in einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges das Kommando über die Kampfverbände übernehmen, die an diesem Krieg beteiligt waren.

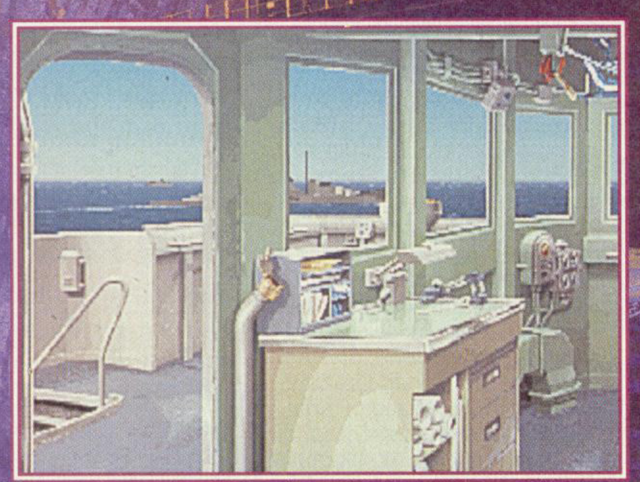




Führen Sie eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen in einer Formation in den Kampf.

Entscheiden Sie, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Sie Torpedos ab, legen Sie Rauchteppiche aus und setzen Sie Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein.

Eilen Sie inmitten blitzender Explosionen, fliegender Granaten und dem ohrenbetäubenden Donnern der Seeschlacht von einem Posten zum anderen!



"Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung ... und das Risiko ... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben!



Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0) 666 504 326

Mit Magie ans Eingemachte



Die kleinen Zwischenspielchen werden lecker eingeleitet

Spellcasting 301

Spring Break

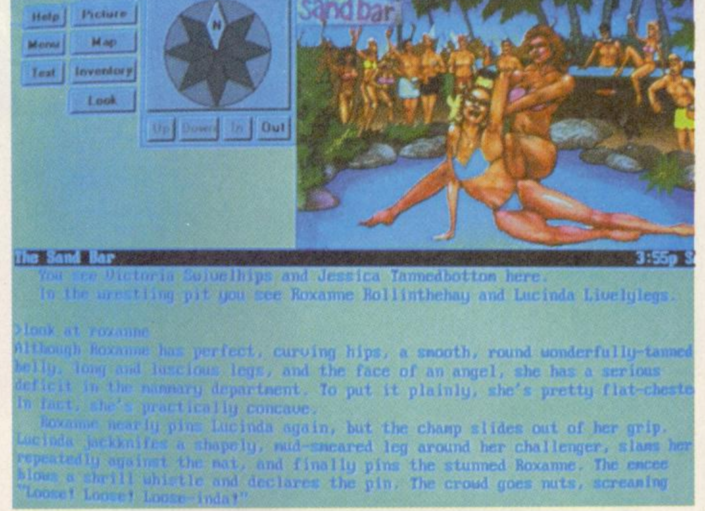
Der Frühling ist die Jahreszeit der Verliebten. Unter diesem und weiteren anrüchigen Mottos unterbrechen die Magier-Azubis aus der Sorcerer-University ihr Semester, um sich eine Woche am Strand von Naughtytail zu erholen. Wenn ein halbes Dutzend Möchte-gern-Machos den Aufreißerstrand heimsucht, kann das zu einigem Ärger führen.

In diesem Fall werden Ernie Eaglebeak und seine Freunde zu einem Stranduell mit den Muskelpaketen der St.Weinsberg Magician Univerity herausgefordert. Die Disziplinen sind über die Woche verteilt und enthalten die verrücktesten Aufgaben. Ihr müßt beispielsweise das fantastischste Mädchen für den Wet-T-Shirt-Contest auftreiben oder eine Partie Volleyball gewinnen. Gewichtheben gehört genauso dazu wie Parties veranstalten. Am Ende der Ferienwoche stellt sich dann heraus, welche Adepten ihren Siegeszug nach Hause mit Wein, Weib und Gesang feiern dürfen.

Steve Meretzky, bekannt durch *Leather Godesses of Phobos*, präsentiert mit der *Spring Break* das dritte Textadventure auf einer Welt, die sich von der Unsrigen nur unwesentlich unterscheidet. Auf Pelorie ist Magie und Zauberei ebenso alltäglich wie Fast Food auf der Erde. So dürft Ihr in dem schon älteren, aber bewährten Adventuresystem nicht nur mit gewöhnlichen Kommandos nach dem Muster "Verb-Objekt" die Aufgaben erfüllen, sondern werft auch fleißig mit witzigen und ab und an sogar nützlichen Zaubersprüchen um Euch. Das Eingabesystem ist identisch mit den Legend-Vorgängern: Prinzipiell gebt Ihr Eure Textkommandos über die Tastatur ein. Wer die Maus als Eingabegerät vorzieht, kann einige zusätzliche Menüs aktivieren, in denen alle Verben und Objekte enthalten und lediglich anzuklicken sind. Zu jeder Ortschaft wird als Bonus ein kleines Bildchen eingeblendet – diesmal sind sogar Personen-Großaufnahmen mit von der Partie. Das Spiel ist in zwölf Kapitel unterteilt, die den Wettkampf-Aufgaben entsprechen. Die kleinen Geschichten werden von Grafiken sehr hübscher und zudem halbnackter Mädels interessant eingeleitet. Zum Erreichen der Bestpunktzahlen in den teilweise erotischen Wettkämpfen löst Ihr knifflige, für Textadventures typische Puzzles, sammelt Gegenstände ein und versucht, sie miteinander zu verwenden.-
ri



Es steht außer Frage, daß Fans der bisherigen Abenteuer von Legend erneut auf ihre Kosten kommen. Die Texte sind oberwitzig geschrieben, wenn auch manche Komik nur durch englischen Sprachwitz erreicht wird – Vorraussetzung für den ultimativen Sorcerer-Spielspaß ist eine gute Kenntnis der englischen Sprache. Auch wenn's nicht besonders cool aussieht, das Englisch-Wörterbuch auf dem Schreibtisch hilft in manchen Situationen weiter. Es genügt oft nicht, die Texte zu überfliegen; verstehen und zitieren ist gefragt. Da ich zugunsten von mehr Text gerne auf die Mausmenüs verzichte, freue ich mich darüber, daß man den Bildschirmaufbau ganz persönlich konfigurieren darf. Auch wenn der Parser im Vergleich zu Infocom-Spielen etwas abfällt, reicht der Wortschatz zum flüssigen Lösen und stufenweisen Verzweifeln allemal. Wer Textadventures mag, gerne ein paar nette Grafiken entdeckt und Spaß an witzigen englischen Texten hat, wird erstklassig mit *Spring Break* bedient. Zudem hockt ein Hauch Erotik im RAM.



Komfortabel: Spring Break läßt sich mit Maus oder Tastatur steuern

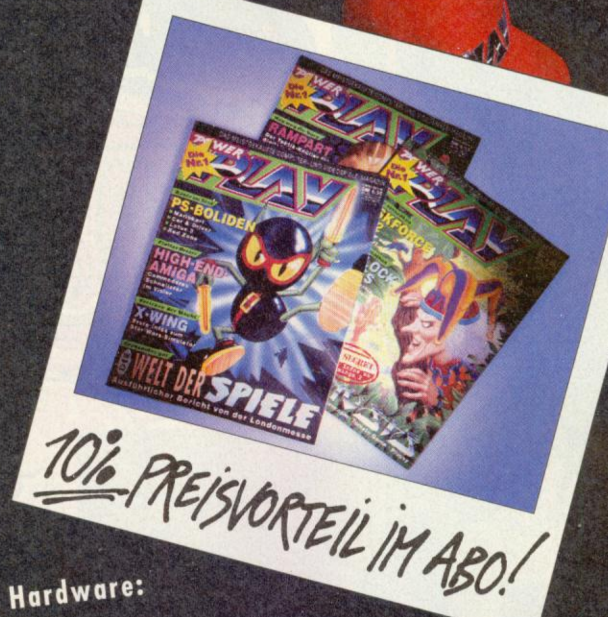


Spring Break läßt sich in zwei Modi spielen: "Nice" ist eher harmlos...

....während "Naughty" doch etwas mehr ins Detail geht.

Genre: Text-Adventure
Hersteller: Legend
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade
MS-DOS 81%
Grafik: 72% Sound: –
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland
Geplant für: –





Das Power Play-Abo bringt Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten Computer- und Videospiele: Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware: Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks für die schwierigsten Spiele: Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir, wenn Du Dir Dein Abo holst.

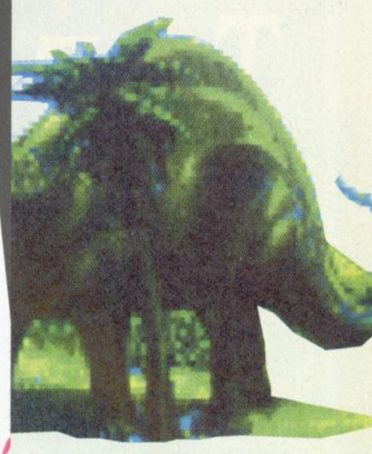
Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten







en zum Anklicken.

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **11/91** Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans — Stück: ______
- ❑ **12/91** Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich — Stück: ______
- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: ______
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra — Stück: ______
- ❑ **6/92** CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld — Stück: ______
- ❑ **7/92** Cyperspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste — Stück: ______
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Tolkien, Gateway, Superscope — Stück: ______
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **2/90** (Die 100 besten Spiele 1990) — Stück: ______
- ❑ **1/91** (Tips & Tricks) — Stück: ______
- ❑ **2/91** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **3/91** (Die 100 besten Spiele 1991) — Stück: ______
- ❑ **1/92** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **2/92** (Tips & Tricks) — Stück: ______

Summe: ______ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

______

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

______

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

______

ble Parser nimmt abenteuerliche Satzkonstruktionen nur in Einzelfällen krumm. Wirklich beeindruckend ist, wie schon beim Vorgängerspiel, die Story: Eine Prise Edgar Allen Poe, ein Hauch H.P. Lovecraft und jede Menge echter Ewers bereiten einen gruselig-schönen Lesespaß. Auf die kleinen, ...enden Werbetexte sollte man ...nächsten Teil verzichten – ... hat man nicht mehr nötig.



...nk Automapping-...ktion sehen ... alle erforschten ...ume in der ...ersicht



POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D51

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. ______

2. ______

3. ______

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Ton, Steine, Scherben



Auf Wunsch wird ein Befehlsfeld eingeblendet.

Hexuma

Das Auge des Kal

Irgendwo im englischen Hochmoor: Der Nebel dräut, das Käutzchen ruft – die Geister der Verstorbenen sind unterwegs. Wie es sich für ein Textadventure gehört, stehen wir vor einer Tür. Die Tür gehört zu einem Haus, in dem schon seit Jahrhunderten geheimnisvolle Mächte am Werk sind. Eine Legende erzählt von Gott Kal, von einem zerstörten Edelstein und alles vernichtender der Macht. Die Scherben des Steins sind in den Dimensionen und Zeiten versteckt, der Schlüssel zu diesen unaussprechlichen Plätzen findet sich irgendwo im Haus. Gelingt es uns nicht, die Splitter der Macht zu retten, dann kehrt Kal zurück in die Welt und bringt Tod und unaussprechliches Verderben.

Harald Ewers entwickelt sich langsam, aber sicher zum Guru des deutschen Textadventures. *Hexuma* ist, nach *Das Stundenglas* und *Die Kathedrale* bereits sein dritter Ausflug in die Computerliteratur. Wie schon in den beiden Vorgängern, wird auch hier nicht nur erklärender Text, sondern jede Menge Grafik geboten. Ihr könnt Eure Abenteuer in herkömmlicher Weise mit der Tastatur bestehen und ganze Befehlssätze oder Kurzkommandos eingeben. Schreibfaule Helden arbeiten mit der Maus und einem Icon-Feld, in dem die gebräuchlichsten Befehle angeklickt werden. Zusätzlich sind fast alle Grafiken interaktiv. Das heißt, ein Klick mit dem Cursor auf eine Blumenvase, und das Wort erscheint im Textfenster.

Ihr habt Euch in den Dimensionen verlaufen? Kein Problem, *Hexuma* verfügt über Automapping, das sich während des ganzen Spiels aktualisiert. Wer immer noch keinen rechten Durchblick hat, ruft ein Hilfsfenster auf, in dem bis zu sieben Befehlsvorschläge stehen. In manch brenzligen Situationen eine echte Entscheidungshilfe. Wer alles gerne schwarz auf weiß hat, kann sich mit dem Drucker eine Hardcopy seiner Abenteuer erstellen. *vw*





Bequemer geht´s nimmer: Fertige Phrasen zum Anklicken.

Genre: Textadventure
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Software 2000

MS-DOS 78%

Grafik: 54% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus

AMIGA 78%

Grafik: 54% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk
Geplant für: ST

super

Na, wer sagts denn. Harald Ewers und sein Weltenschmiedeteam haben sich mit jedem seiner Produkte gesteigert und liefert jetzt ein ausgereiftes deutsches Textadventure ab, das keinen Vergleich zu scheuen braucht. Die vielfältigen steuerungsmöglichkeiten sprechen die unterschiedlichsten Spielecharaktere an – Tastaturfreaks kommen ebenso auf ihre Kosten, wie faule Maustreiber. Der flexible Parser nimmt abenteuerliche Satzkonstruktionen nur in Einzelfällen krumm. Wirklich beeindruckend ist, wie schon beim Vorgängerspiel, die Story: Eine Prise Edgar Allen Poe, ein Hauch H.P. Lovecraft und jede Menge echter Ewers bereiten einen gruselig-schönen Lesespaß. Auf die kleinen, störenden Werbetexte sollte man im nächsten Teil verzichten – Das hat man nicht mehr nötig.



Jede Lokalität bietet eine eigene Grafik. (MS-DOS/VGA)



Dank Automapping-Funktion sehen wir alle erforschten Räume in der Übersicht

Da Capo



Mit so einer Ausrüstung kann uns kaum etwas passieren.



Crusaders of the Dark Savant ist in allen Punkten eine konsequente Weiterentwicklung des brillianten Vorgängers. Die simplen EGA-Bilder mußten einer detaillierten VGA-Landschaft weichen. Die akustischen Piepser und Knaller des Vorgängers wurden durch mittelalterliche Soundtracks und Digi-Effekte ersetzt, die Benutzerführung auf den neuesten Stand gebracht. Ihr könnt aussichtslose Kämpfe jetzt jederzeit abbrechen, unbedacht weggeworfene Gegenstände finden sich später am selben Platz wieder. All das ist zwar erfreulich, aber noch nichts Besonderes und wird auch von Rollenspielen der Konkurrenz geboten. Wirklich überragend wird dieser neueste Sproß der *Wizardry*-Reihe durch David Bradleys überbordende Phantasie. Selbst in Lord British's Britannia kommt nicht die gleiche saftig-pralle Stimmung auf wie hier. Einfach genial sind die frei im Spiel umherwandernden Konkurrenzparties. Im Laufe der Handlung entwickeln sich Freundschaften, man hilft sich gegenseitig in Notfällen oder schnappt sich wichtige Gegenstände vor der Nase weg. Bleibt nur zu hoffen, daß sich genug qualitätsbewußte Käufer finden, damit auch in Zukunft solche Ausnahmeprogramme entwickelt werden.

Wizardry 7

Crusaders of the Dark Savant

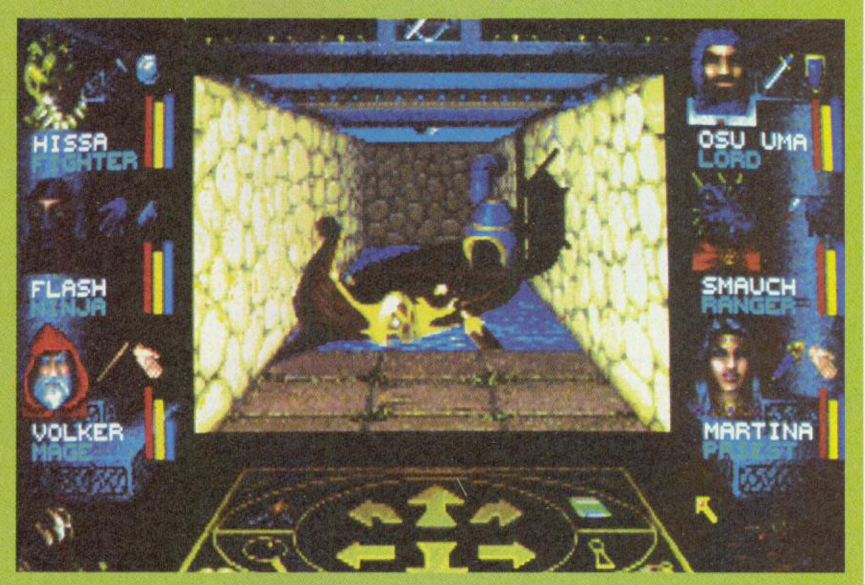
Kein anderes Spiel hat Euch und uns so lange auf Trab gehalten, wie Sir Tech's dunkle Kreuzritterbande. Bereits im Januar stürmte Michael mit freudestrahlenden Augen und einer authorisierten Testversion aus des Programmierers Händen in die Redaktion. Die beiden Rollenspielfreaks im Kollegenkreis, sprich Ritter Hengst und Monster Weitz, waren von da an für Tage nicht mehr gesehen. Euphorisch und verschwitzt kletterten wir aus dem letzten Dungeon, fabrizierten einen Testbericht und warteten auf die fertig verpackte Kaufversion...und warteten... und warteten... und warteten bis heute.

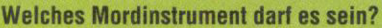
Keiner hatte mit der Gründlichkeit und Arbeitsmoral von Chefprogrammierer David Bradley gerechnet. Damit *Crusaders of the Dark Savant* auf zwei Disketten paßt, wurde kurz mal eben ein eigener Packer entwickelt. Die Heldentruppe kann jetzt, wie beim Vorgänger *Bane of the Cosmic Forge*, in bereits geplante Fortsetzungen übernommen werden. Die größte Verbesserung: Auch Besitzer von langsamen PCs (12 Mhz aufwärts) dürfen sich jetzt ins Getümmel stürzen. Ihr seht – die extra Wartezeit hat sich gelohnt. Ein Grund mehr für uns, die endgültig fix und fertige Version noch einmal in aller Ausführlichkeit vorzustellen.

Kurz die Hintergrundgeschichte: Irgendwo im Universum auf einem abgelegenen Planeten mit Namen Guardia sind die Pläne für eine unvorstellbare Energiemaschine versteckt. Versteckt aus einem guten Grund, denn die schlummernden Energien können nicht nur zum Wohl des Universums eingesetzt werden. Gelangen die Pläne in die falschen Hände, dann stellen sie die größte Bedrohung da. Irgendwann werden die genauen Koordinaten von Guardia publik, und alle raumfahrenden Rassen errichten Stützpunkte auf dem Planeten. Mitten in diese kosmische Schatzsuche stürzen wir mit dem Raumschiff, das wir uns am Ende von *Bane of the Cosmic Forge* unter den Raffnagel gerissen haben. Da zwischen den letzten befriedigenden Abenteuern schon ein paar Lichtjahre Stasisschlaf liegen, beteiligen wir uns natürlich an der Jagd nach den Plänen.

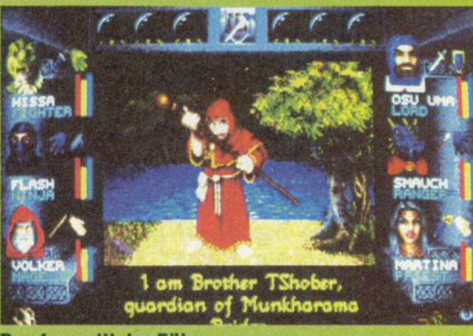
Wieder steuert Ihr eine Party von sechs Charakteren durch eine riesengroße, dreidimensionale Ober- und Unterwelt.

Wer den richtigen Treibstoff findet darf zur See fahren.



Welches Mordinstrument darf es sein?



Der freundliche Fährmann:

Die Heldentruppe, fröhlich nach Männlein und Weiblein gemischt, geht natürlich den unterschiedlichsten Berufen nach. Insgesamt habt Ihr die Wahl zwischen 11 Rassen und 12 Klassen. Ihr findet die genreüblichen Krieger, Magier und Priester, ebenso wie echte Spezialisten, etwa Ninjas oder Samurai. Diese Profikiller steigen zwar etwas langsamer in ihren Erfahrungsstufen, verfügen dafür aber über wesentlich mehr "Skills" als ihre Kollegen. Magier, Priester, Alchemisten und Psioniker wählen aus 96 Zaubersprüchen. Vom kümmerlichen "Energy Blast" bis zur durchschlagenden "Nuklear Explosion" ist alles im Angebot. Voraussetzung ist immer, daß der lernwillige Azubi bereits genug Erfahrungspunkte gesammelt hat. Die werden nach erfolgreichen Kämpfen vergeben, oder wenn Ihr eine besonders wichtige



Durchblick dank Auto-Mapping (oben)

Rundenkampf: Das Richtige für Strategen

Entdeckung macht. Alle Kämpfe werden, wie das übrige Geschehen in 3-D-Perspektive gezeigt. Ihr steht den animierten Monstern Auge in Auge gegenüber und prügelt Euch in strategischen Kampfrunden mit den Feinden im Spiel Weggeworfene Gegenstände, die im letzten Teil unwiderbringlich verloren gingen, finden sich jetzt an Ort und Stelle. Wer also nicht ständig alle seine Schätze durch das Land tragen möchte, kann sich an sicherer Stelle einen Vorrat anlegen.

Diese Kämpfe nehmen zwar einen wichtigen, aber längst nicht den ganzen Raum in Eurem Abenteuerleben ein. Mindestens genauso wertvoll sind umfangreiche Gespräche mit anderen Personen und Gruppen. Der eingebaute Parser versteht ganze Sätze und einzelne "Reizworte". Um die Konversationsrunden noch flexibler zu gestalten, hat Bradley den handelnden Personen einen neuen "Skill" gegönnt – die Diplomatie. Charaktere, die hier bereits über einige Erfahrung verfügen, können anfangs reservierte Gestalten schnell zu Freunden machen und so wichtige Informationen sammeln. Vorsicht, wer zu viel von seinem Wissen preisgibt, muß sich nicht wundern, wenn eine andere Gruppe den wertvollen Schatz als erste schnappt. Anders als im Vorgängerspiel wird jetzt der 256-Farben-Modus der VGA-Grafikkarte genutzt und werden alle gängigen Soundkarten unterstützt. Seid Ihr z.B. mit dem Segelboot unterwegs zu einer verwunschenen Insel, dann rauscht das Meer und die Möven schreien. Als besonderer Leckerbissen wurde den Abenteurern ein übersichtliches Auto-Mapping gegönnt. Ritter und Burgfräulein, die vor dem anspruchsvollen, teils knackigen englischen Text zurückschrecken, dürfen beruhigt auf die Übersetzung warten. – Die Vorbereitungen bei Softgold laufen auf Hochtouren. Mit dem komplett deutschen *Crusaders of the Dark Savant* ist hoffentlich bereits im Januar zu rechnen. *vw*

Kleiner Reiseführer durch Guardia

Meine Damen und Herren, sehr geehrte Monster. Bevor wir uns auf die gefahrvolle und spannende Reise durch die Welt von Lost Guardia machen, erlauben Sie mir einen kleinen Hinweis: Die Reiseleitung rät dringend dazu, Ihre Gefährten möglichst sorgfältig auszuwählen. Wir wissen aus eigener leidvoller Erfahrung, daß die Geburt eines Samurais oder Ninjas, einer Walküre oder eines Bischofs mit zeitraubenden Schwierigkeiten verbunden ist. Trotzdem sollten Sie diese Mühen in Kauf nehmen. Mit solch treuen Gesellen in Ihrer Touristengruppe werden Sie anstehenden Gefahren viel besser trotzen können.

Genug der Vorrede, beginnen wir unsere Reise in "New City". In dieses reizende Städtchen am See der Verzweiflung werden wir im Laufe der Abenteuer immer wieder zurückkehren. Sollten Sie Schwierigkeiten mit den Stadtwachen haben, dann fragen Sie einfach nach "PALUKES". In seinem Waffenladen können Sie auch erste Ausrüstungsgegenstände erstehen. Etwas reichhaltiger ist die Auswahl in dem verlassenen Laden. Sprechen Sie den unfreundlichen Umpani mal auf "BLACK MARKET" an.

In jeder Stadt findet sich ein Kanalisationssystem. Den passenden Schlüssel gibt's umsonst in der Bücherei bei Professor Wunderland. Eine Frage nach den "Archives" wirkt Wunder. Den Eingang zum Stadt-Dungeon finden Sie in der "Condemned Area".

Sicher möchten Sie auch das Stadtmuseum besichtigen. Wenn Ihnen das passende Kleingeld fehlt, empfiehlt sich ein Besuch in der Bank. Oft liegt Kleingeld in verborgenen Ritzen.

Im Museum müßen Sie wohl oder Übel in die Kugelpyramide greifen. Einer Ihrer Mitreisenden erkrankt zwar daran, die Belohnung wird aber später noch sehr wichtig. Im übrigen heilt der Priester der lokalen Kirche alle Kranken gegen einen kleinen Obulus. Falls Ihnen die sechs Faun-Gesichter keine Ruhe lassen: FEAR – ANGER – LAUGHTER – SILENT – SLEEPING – HAPPY.

Ist in NEW CITY alles erledigt, und auch der Gefangene aus dem Kerker befreit, dann gehen Sie bitte in nördlicher Richtung und besuchen Sie das ORKOGRE CASTLE. Nicht vergessen, "The Dartaen Alliance is Broken". Die Geschäftsleitung wünscht eine gute Reise." *vw*

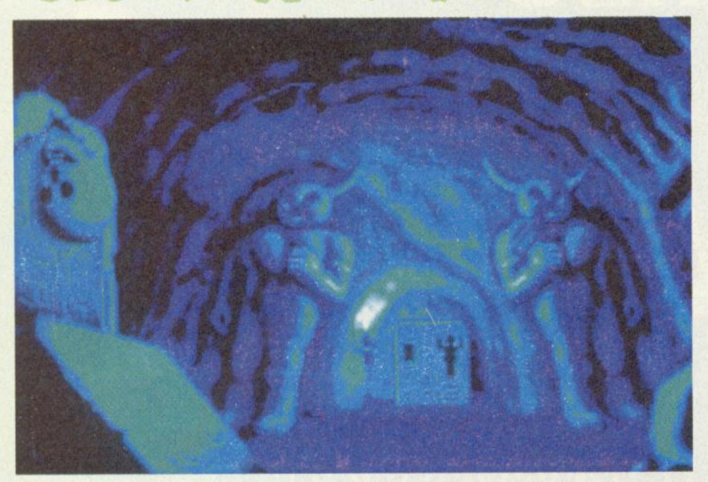
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sir-Tech
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sir-Tech

MS-DOS 94%

Grafik: 85% Sound: 56%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga


THE
LEGACY

Von den blauen Bergen



Ein Monnstone, ein Sunstone: Die Rätsel erinnern an *Indiana Jones 4*

Ween

Ohkram macht ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter: Kein Wunder, es tobt ein schreckliches Unwetter, und dem greisen Zauberer und Beschützer des Königreiches der blauen Felsen entfleuchen gerade die letzten Lebenskräfte. Doch des Unheils nicht genug: Ein alter Konkurrent – der falsche, habsüchtige und ehrgeizige Kraal – hat längst Wind von der Sache bekommen. Er versucht nach endlosen Jahren der Verbannung zurüchzukehren, um dem Königreich der blauen Felsen seine barbarische Herrschaft aufzudrücken. Nur eine klitzekleine Hoffnug trennt die lieblichen blauen Felsen vor der Tyrannei: Ween, ein junger dynamischer Zauberlehrling. Eure Aufgabe hört sich einfach an:



Die Prinzessin wartet nicht gern

Drei Sandkörner in drei Tagen sollten kein Problem sein



Stachlige Insekten helfen den Drachen zu besiegen

In drei Tagen gilt es, drei Sandkörner zu finden. An Eurer Seite kämpfen Ubi, Orbi, Petroy und Urm. Ubi und Orbi sind Zwillinge, die das Gepäck von Ween tragen, wenn sie nicht in der Gegend herumalbern. Petroy ist zwar nur telepathisch anwesend, für einen nützlichen Tip aber immer zu gebrauchen. Der letzte Helfer ist Urm – ein spitzzahniger Fledermausvampir, der sich für eine Erdbeere den Flügel ausrenkt. Habt Ihr die Eigenschaften Eurer Helfer herausgefunden, seid Ihr eine starke Truppe. Denn wo die glorreichen Fünf auftauchen, wird Teamgeist gefordert.

Ist es Euch gelungen, den Hobbymagier Krall mittels der drei Sandkörner auszuschalten, ist noch lange keine Zeit, sich auf die Zaubererhaut zu legen: Ihr werdet mit der Befreiung einer blaublütigen Prinzessinschönheit betraut. Doch bevor die geliebte Prinzessin schluchzend in Eure Arme sinkt, müssen die Fallen Kraals überwunden werden.

Mit märchenhaften sieben Icons laviriert Ihr *Ween* durch die sandige Adventure-Story. Zu den zauberhaften Hilfsmitteln gehört ein Notizblock, in dem Ihr selbst Eintragungen vornehmen dürft. Die Personen- und das Inventar-Icons dienen zur Manipulation der Gegenstände und Personen. Besonders praktisch ist das automatische Inventar: Wurde das Rätsel geknackt, sprich ist ein Gegenstand überflüssig, verschwindet er von selbst aus der Inventory-Liste. Kommt Ihr gar nicht mehr voran, gibt es die letzte Hilfsinstanz: das Joker-Icon. Das an besonders kniffligen Stellen Extratips verrät. Ihr könnt jede Menge Spielstände speichern. *cd*

geht so

Durch *Ween* geht der engagierte Abenteurer, wie das heiße Messer durch die Butter. Selten findet sich ein Rätsel, das die Aufmerksamkkeit länger als ein paar Minuten in Anspruch nimmt. Das heißt für *Indy 4* gestählte Adventure-Helden: Das Spiel beschränkt sich auf einen Nachmittag. Einige kleine logische Patzer wurden bei der Reihenfolge der Rätsellösung übersehen. Haltet Ihr nicht den vorgeschriebenen Spielablauf ein, sitzt Ihr unweigerlich fest. Also besser einmal mehr speichern, als in einer Sackgasse festhängen. Immerhin wird für das Auge eine gelungene Mixtur aus gezeichneten und digitalisierten Bildern geboten. Beide Varianten der Bilddarstellung sind gekonnt miteinander verbunden. Auch musikalisch braucht sich Ween nicht hinter den blauen Felsen zu verstecken: Schöne Digi-Effekte und eine abwechslungsreiche Hintergrundmusik prägen das ansprechende Gesamtbild. Wer seine ersten

Genre: Aventure
Hersteller: Cocktelvision
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Cocktelvision

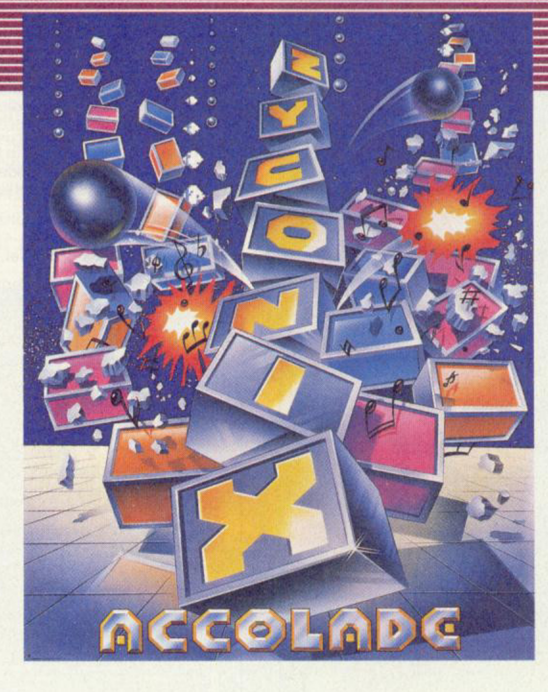
MS-DOS 57%

Grafik: 74% **Sound:** 69%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga, CD-ROM

Dein Puls rast, Dein Herz hämmert. Du spielst Zyconix.

Tausend Alarmglocken schrillen in Deinem Kopf. Das Fieber des Spielrausches brennt in Dir. Du bist nicht allein, Du wirst immer von fetziger Musik begleitet. Aber der Gesteinshagel hat noch lange kein Ende. Morgens um 5 bist Du schweißgebadet und Du weißt: es war kein verrückter Traum.

Sondern Zyconix,™ das total irre Computerspiel von Accolade. Zahllose Trümmerwürfel aus dem Weltall stürzen auf Dich herab. Paß gut auf, daß sie Deinen Bildschirm nicht auffüllen. Pack' Dir die Brocken und schiebe sie in Linien, dann lösen sie sich in nichts auf. Das ist noch schwerer, als es sich anhört. Denn es gibt genug fiese Fallen: explodierende Minen, tödliche Spieße oder zerstörerische Kugeln sorgen immer wieder für Rückschläge.



Mit 9 Geschwindigkeiten und dem richtigen Sound zu 4 Schwierigkeitsstufen kommt jeder in den Genuß eines heißkalten Spielrausches. Mal Funk, mal Jazz, mal Blues, mal Soul – mit Zyconix™ spielt sich jeder schwindlig.

Atme noch einmal tief durch, bevor Du Deinen PC/Amiga-Fachhändler besuchst.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Inserentenverzeichnis

Accolade	59
Alt GmbH	33
Arbirosoft	177
Artifex	146
ASI	3. US
B.A.T.	2. US
Bachler	149
Belhag AG	164
Berry Lösungsservice	81
Bomico	9, 63, 171
Cash Versand	101
Club der Computerfreunde	109
CoSi Computerspiele	105
CPS	129
CPS Frank Heidak	92/93
CWM	153
DIF Game Verlag	89
Dynamic Soft	81
Dynamics	33, 35
Esser-Soft	84
Fandango	89
Fantasy Productions	132
Fischerwerke	171
Flashpoint	103
Flying Carpet	81
Funny-Software	19
Funsoft Witulski	84
Funtastic	175
Funware	156
Galaxy	153
Gamesworld	87
Gross Electronic	135
Grzywaczewski	37
Hamo	85, 137
Hard'n Soft	45
Hartung Spiele GmbH	161,159
High-Score-Games	157
ICP Verlag	137
Joysoft	173
Jumbosoft	84
Karosoft	89
Konami	121, 147, 152
Theo Kranz-Versand	101
Kruse	35
Magic Bytes Verlag	131
Magic Line	35
Markt & Technik Verlag	10, 50, 141, 155, 165, 166, 181
Maxion	179
Microprose	47, 57, 151
Mitsui	125
MN Hobby-Soft	137
Philip Morris	40
N-Joy	45
Okay Soft	135
Peroka-Soft	44
Pfister	119
Playsoft	135
Quicksoft	69
Rothmans	15
Royal Soft	31
Rupp	156
Rushware	54, 67, 123, 145, 169
Simon	65
Skyline	29
Soft & Sound	73
Softpower	146, 179
Softsale	99
Software	99, 139
Softworld	36
Thoma Videogames	89
Time Soft	154
Toys'R'Us	4. US
Traumfabrik	42/43
Ubisoft	127, 179
United Software	49, 143
Vienna Computer Service	111
Virgin Games	23, 25, 27
Wial Versand	70/71

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Comtrade, Dynamic Systems, Interest Verlag und LBS, Münster, bei.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer, Andrea Danzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Bildagentur Luserke

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/65 63
Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/46 13-1 80, Telefax: 089/46 13-232

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-1 00

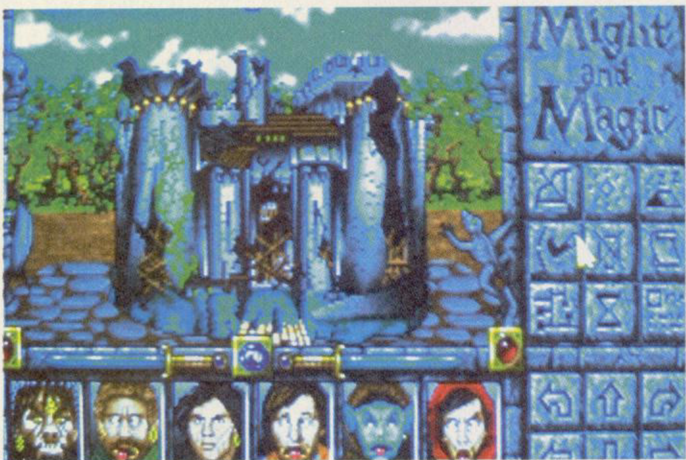
Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25 % des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



Neue Schrecken braucht das Land



Xeen hatte schlechte Laune: Dieses Schloß liegt in Schutt und Asche

Clouds of Xeen

Might & Magic

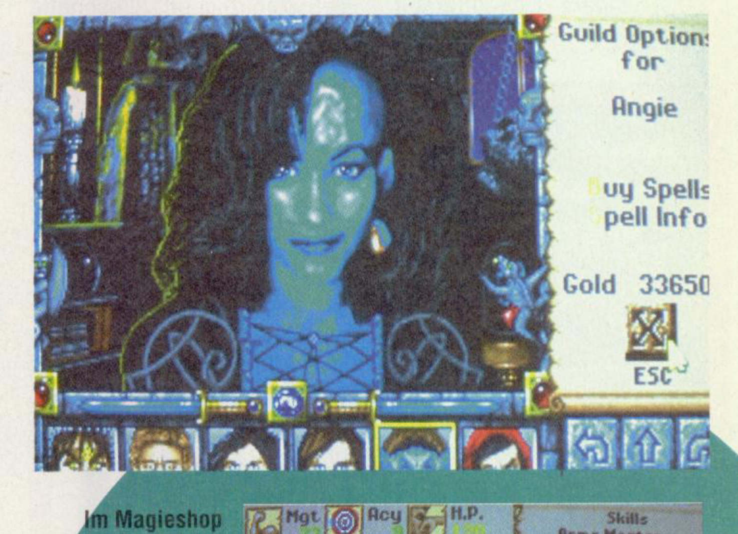
Kaum ist der Leib- und Magenbösewicht der *Might & Magic*-Rollenspielsaga, der finstere Zauberer Shelthem, in die ewigen Pixeljagdgründe eingegangen (so geschehen in *Might & Magic 3: Isle of Terra*), taucht prompt ein neuer Stern am Schurkenfirmament auf. *Xeen* heißt der frische Miesling, der dem alten Shelthem in Sachen Bosheit nicht nachsteht und der in der neuen Rollenspieltrilogie aus dem Hause New World Computing, *Might & Magic: Clouds of Xeen*, eine Hauptrolle spielt.

Um Xeen das Handwerk zu legen, übernehmt Ihr das Kommando über sechs wackere Helden. Wahlweise steuert Ihr eine vorgefertigte Instanttruppe durch das *Might & Magic*-Reich, oder bastelt Euch eine eigene Crew zusammen. Wer lieber mit selbstgestrickten Charakteren auf Monsterhatz geht, kann aus 10 Klassen und fünf Rassen seine Lieblingsparty basteln. Ist die Truppe vollzählig beisammen, startet Ihr in einer kleinen Provinzstadt des *Might & Magic*-Landes. Spieler die lieber Puzzles lösen, als ununterbrochen Monster versemmeln, dürfen vor dem Spielstart zwischen "Warrior"- und "Adventuring"-Modus wählen. Hier tauchen dann deutlich weniger Feinde (es reicht immer noch für herzhafte Gefechte) auf und Ihr könnt Euch mehr um's Lösen der Rätsel kümmern.

Alte Kämpen, die sich schon mit dem dritten Teil der Serie Ihre Sporen verdienten, werden sich in der *Clouds of Xeen*-Umgebung sofort zurecht finden. In einem großen 3-D-Fenster ist die Gegend, ob Stadt, Wildniss oder Dungeon, zu sehen. Wahlweise mit der Tastatur oder (bequemer!) mit

gut

Wer bei *Clouds of Xeen* eine Art Super-*Might & Magic* erwartet, wird ein klein wenig entäuscht sein – der technische und spielerische Sprung von Episode Drei auf Vier ist etwas kleiner ausgefallen als erwartet. *Clouds of Xeen* wurde im Vergleich zum Vorläufer *Isle of Terra* nur geringen, vornehmlich kosmetischen Änderungen unterworfen. Hier eine neue Monstergrafik, dort ein neues Dungeon-Outfit – damit erschöpfen sich die Neuerungen auch schon fast. Die Benutzerführung ist einen Hauch komfortabler geworden, die Zauberspruchlisten und die Anzahl der Gegenstände und Monsterhorden sind umfangreich wie eh und je. Das Spielfeld ist in der *Might & Magic*-typischen Gigantomanie groß genug ausgefallen selbst den hartnäkkigsten Fantasy-Forschern genügend Auslauf zu bieten. Wer mit Akribie die Landschaft und die Labyrinthe umkrempelt wird mit vielen versteckten Feinheiten belohnt. Von dem geheimen Schatzlager bis zur Erfahrungspunkte-Quelle reicht die Auswahl an verborgenen Extras. Die lobenswerteste Neuerung ist jedoch die "Adventure"-Option für Spieler, die lieber Puzzles lösen, als permanent Monster zu verdreschen. Zwar kommen Prügelleien mit miesen Monstern auch im "Rätsel"-Modus nicht zu kurz, aber Hauptaugenmerk des Spiels liegt hier deutlich beim Puzzleknacken. Ein extrafetter Minuspunkt: Einige Puzzles lassen sich nur dann lösen und einige Orte nur besuchen, wenn Ihr auf den, für März 93 angekündigten, fünften Teil der Reihe wartet. Erst wenn beide Spiele vereint auf der Festplatte schlummern, dürfen Eure Helden die mysteriöse "Dark Side" besuchen, von der im Spiel die Rede ist. Dummerweise steht davon kein Wort in der Anleitung!



Im Magieshop werden fetzige Zauberformeln feil geboten...

Viele Fertigkeiten: 17 "Skills" können die Helden im Spiel lernen



Im Waffenladen schmiedet der Händler neue Schwerter



Hilfe wo bin ich? Das Automapping gibt Auskunft (MS-DOS/VGA)

der Maus, steuert Ihr nun die Heldenschar. Dank kleiner, anklickbarer, Symbole untersucht Ihr den aktuellen Helden genauer, laßt einen Zauberspruch los, prügelt Euch mit Monstern, ruft Informationen zur (Spiel)-Tageszeit ab, tretet Türen ein oder werft einen Blick auf die automatisch mitgezeichnete Übersichtskarte. Eine weitere Besonderheit: Nicht nur über besuchte Ländereien wird automatisch Buch geführt. Ein elektronisches Notizbuch hält Daten über erteilte, und noch nicht gelöste Aufträge genauso fest, wie wichtige Passwörter und Informationen, oder den Fundort geheimer Schätze.

In den Aufzeichnungen nicht enthalten, sind die Positionen der zahlreichen Geschäfte die's in den Städten des Märchenlandes gibt. In Waffenläden kauft (oder verkauft) Ihr neue Ausrüstung, in Tempeln werden verwundete Kameraden gepflegt, in Tavernen bekommt Ihr Nahrung und Infos, Charaktere werden in Trainingshallen befördert und lokale Magiegeschäfte bieten neue und durchschlagskräftigere Zaubersprüche (rund 100 verschiedene) an. Habt Ihr eine Soundblaster-Karte im PC, wird der ausgedehnte Einkaufsbummel mit Sprachausgabe untermalt. Schon aus älteren *Might & Magic*-Titeln bekannt, sind die "Skill"-Verkäufer, die praktische Fertigkeiten (z.B. schwimmen) gegen klingende Münze anbieten. Insgesamt 17 Skills können Eure Helden im Verlauf des Spieles lernen.

Unsere Testversion und damit auch die Bildschirmfotos stammten noch von der englischen Version von *Clouds of Xeen*. Eine komplett eingedeutschte Fassung ist derzeit bei Softgold in Arbeit und soll noch in diesem Jahr erscheinen. Ebenfalls für nächstes Jahr angekündigt ist der fünfte Teil der Serie: *Dark Side of Xeen*. Nur im Verbund mit Teil Fünf lassen sich in *Clouds of Xeen* einige Rätsel lösen und

Ob in feurigen Vulkanhöhlen...

...in der gemütlichen Nachbarstadt...

...der frostigen Schneelandschaft...

...oder tiefen Dungons: Ohne 3-D geht nichts.

Die Party

Eine Super-Duper-Ideal-Party gibt's sicher nicht. Der erfahrene *Might & Magic*-Spieler empfiehlt jedoch folgende Crew:

"Knight"	Half-Orc
"Barbarian"	Half-Orc oder Dwarves
"Ranger"	Human
"Ninja"	Elves
"Cleric"	Gnome
"Sorcerer"	Elves

Mit dieser Zusammensetzung habt Ihr eine gute Mischung aus Kämpfern und magiekundigen Charakteren. Achtet im Spiel darauf das alle Eure Helden den "Swim"-Skill lernen. Am einfachsten lernt Ihr die verschiedenen Fähigkeiten in der verborgenen Stadt Shangri-La. Hier bietet ein Shop alle 17 Skills auf einmal an — zu dem ziemlich happigen Preis von 100000 Goldstücken — pro Charakter versteht sich. Habt Ihr also 600000 Goldmünzen übrig, lohnt sich ein Besuch in dem Skill-Laden.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Comp.
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 72%

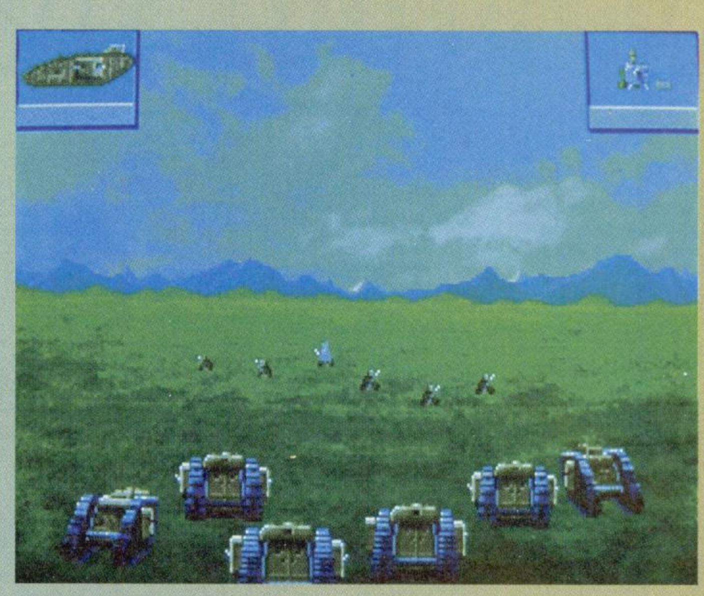
Grafik: 78% Sound: 74%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Maus Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga

Kleiner Reiseführer

Wie schon in *Isle of Terra* gibt's in *Clouds of Xeen* Teleporter die die verschiedenen Städte und Orte des *Might & Magic*-Märchenlandes verbinden. Mußten reiselustige Abenteuerer in vorhergehenden Folgen noch ein spezielles Paßwort murmeln, um bequem zu reisen, reicht heute der Name des Zielorts aus. Mit unserem kleinen Reiseführer könnt Ihr schonmal in die wichtigsten Städte hineinschnuppern. Aber Vorsicht! Viele Orte sind für eine Beginnerparty acht Nummern zu schwer, oder Ihr benötigt einen besonderen Gegenstand am Zielort. Speichert also vorher ab, bevor Ihr zu einem neuen Abenteuer aufbrecht. Und hier einige Städte: "Vertigo", "Nightshadow", "Rivercity", "Winterkill", "Asp", "Shangri-La". Ebenfalls per Teleporter lassen sich verschiedene Türme erreichen: "Witch Tower", "Tower of High Magic", "Darkstone Tower", "Dragon Tower" und "Darzogs Tower". Besonders mutige Gesellen versuchen sich, sofern Ihr eingelassen werdet, an Burgen wie "Castle Basenji", "Newcastle" oder "Castle Burlock". Ein besonderer Gag ist die Erfahrungspunkte-Arena mit Namen "Warzone". Hier dürft Ihr Euch eine Monstergruppe zum Kampf aussuchen — nützlich um ein paar Erfahrungsstufen zu machen. Neben der Anzahl der Monster (bis zu 10 Gegner), läßt sich die Stärke der Feinde einstellen.



Auf Wunsch gibt es eine optimierte Karte des Geländes. (MS-DOS)



Das aktuelle Kampfgeschehen verfolgt Ihr in Echtzeit. (MS-DOS)

History Line 1914 – 1918

Wir schreiben den 28. Juni 1914: Am Tag ihrer Abreise besuchen das Thronfolgerpaar Erzherzog Franz Ferdinand und seine Gemahlin Sophie die bosnische Hauptstadt Sarajewo. Es sollte Ihre letzte Fahrt sein, denn am Nachmittag fällt das Ehepaar einem Attentat zum Opfer. Die Nachricht von Tod des Thronfolgers verbreitete sich mit rasanter Geschwindigkeit über den Erdball und ist der Funke am Pulverfaß - der Anlaß des 1. Weltkriegs und der Vorspann von Blue Bytes neuestem Strategiehammer *History Line 1914 - 1918*.

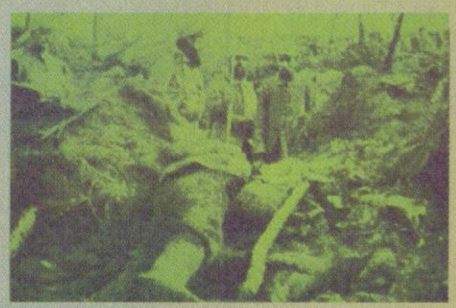
Vor einem Jahr schlug ein Strategieepos wie eine Bombe in den quirligen Spielemarkt: *Battle Isle*. Inspiriert vom PC-Engine-Titel *Nectaris*, wurden iim Zwist mit dem "Skynet Titan"-Mainframe pfundweise Hubschrauber, Jäger und U-Boote über ein hexagonales Schlachtfeld geschoben. In Windeseile hatte das futuristische Hexagonfeld eine eingeschworene Fangemeinde und die *Battle Isle*-Sonne mußte nicht oft hinterm Meer versinken, als der Schrei nach einem Nachfolger über die Dünen hallte. Doch bevor sich die Jungs aus Mülheim an *Battle Isle 2* schmissen (erscheint Ende '93), wollten sie ein Spiel mit historischem Hintergrund programmieren. Für Designer und Spieler ist der Reiz eines originalen Hintergrundes die kritische Auseinandersetzung mit Land und Leuten dieser Zeit. Nach reiflicher Überlegung entschieden sich die Blue-Byte-Strategos für den 1. Weltkrieg. Mit Feingefühl bearbeiteten Sie den gigantischen Berg von historischem Material und nach einjähriger Arbeit liegt das Resultat, die *History Line 1914 - 1918* auf dem *POWER PLAY*-Testtisch. Grundsätzlich baut der neue Strategieknaller auf das bewährte *Battle Isle*-Prinzip.

super

Wo man auch hinklickt: *History Line 1914 - 1918* ist ein Strategieknüller der ersten Güte. Meine anfängliche Skepsis zum verfänglichen Thema (immerhin geht es um einen Weltkrieg) wurde schnell zerstreut. Der geschichtliche und technische Hintergrund wird so kompetent vermittelt, daß Blue Bytes Strategieperle wie ein interaktives Geschichtsbuch anmutet. Durch die *History Line* wurde mir mehr Wissen zum 1. Weltkrieg vermittelt, als in meiner gesammelten Schulzeit. Von dieser Warte betrachtet, scheint es mir durchaus gerechtfertigt, sich an einem Spiel rund um den 1. Weltkrieg zu begeistern.Das Hexagon-Prinzip taut bei jeden Battle Insulaner die Erinnerungen an vergangene Stratgieschlachten auf. Doch die *History Line* wurde mit neuen Features derartig aufgepeppt, daß man (das vertraute *Battle Isle*-Feeling ausgeklammert) von einem komplett neuen Spiel sprechen muß. *History Line* ist weit mehr als eine aufgepepte Zusatzdiskette. Durch die Einbettung in das komplexe Geschehen der Zeit stürzen ständig neue Ereignisse auf den Spieler ein. Ein kaum überschaubarer Fahrzeugpark, abwechslungsreiche Schlachtfelder und ein Computergegner, der sich gewaschen hat, sind eine wahre Labsal für den engagierten Hobby-Strategen. Den letzten Schliff bekommt *History Line* durch die famose grafische und akustische Präsentation. So manches Adventure könnte sich davon eine Scheibe abschneiden kann. Die Krönung des ganzen ist das genau recherchierte Handbuch, das in meinem Bücherschrank einen Platz in der Bestsellerecke gefunden hat. Bevor Ihr loslegt, deckt Euch unbedingt mit Konserven und Büchsenbrot ein, denn *History Line* motiviert bis in's letzte Hexagon.







Die bessere Geschichtsstunde: Im gesamten Spiel werdet Ihr mit aktuellen Meldungen konfrontiert. (MS-DOS)



GAME GENIE ist echt genial: Einfach auf die Spielcassette stecken und zusammen in das Gerät schieben, und schon kannst Du - je nach vorhandenem Video-Spiel - :

- in jeden Level einsteigen
- ewig leben
- höher und weiter springen
- schneller laufen

und vieles mehr.

GAME GENIE ist NES-kompatibel und unterstützt über 80 der bekanntesten Video-Spiele.

Und im Begleitbuch findest Du etwa 1.000 Tricks und Level Codes, die Dich in null-komma-nix zum Meister der Video-Spiele machen !

GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt

INVENTED BY CODEMASTERS

EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE

Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90. Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen. Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf



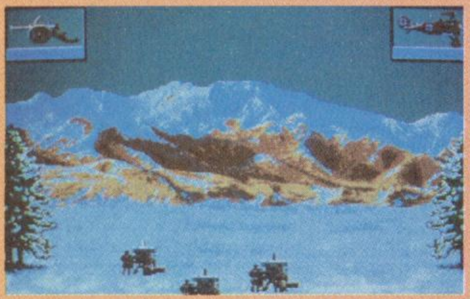
Das Unheil nimmt seinen Anfang (Amiga)


Ihr könnt auf beiden Seiten kämpfen (MS-DOS)



Jede Einheit kann besichtigt werden (MS-DOS)


Zu Land, zu Wasser und in der Luft (MS-DOS)


Denkt an die Jahreszeiten (Amiga)



Auf der Heide stockt der Vormarsch (MS-DOS)

Das bekannte Hexagon steht noch immer im Mittelpunkt aller Bemühungen zwischen den Fronten. Der Bildschirm splittet sich mittig in zwei unabhängige Fenster, die sich zwei bzw. ein Spieler und der Computer teilen. Das sind allerdings die letzten Gemeinsamkeiten mit dem beliebten *Battle Isle*; im Spieldesign wurde nicht mit Neuheiten gespart. Grundsätzlich führt in der *History Line* kein Weg an den geschichtlichen Vorgaben vorbei: Nicht der Krieg, sonder das Leben der Zeit von 1914 bis 1918 wurde im Strategieepos eingefangen. Beginnt Ihr einen Feldzug, werdet Ihr nicht nur mit den Neuigkeiten und Moden der Öffentlichkeit, sondern auch mit den militärischen Entwicklungen Schritt halten müssen. Die Dynamik der technischen Entwicklung kommt entsprechend rüber: Zu Kriegsbeginn werdet Ihr vergebens nach Panzer ausspähen, die erstmals 1916 eingesetzt wurden. So gibt es im Verlauf des Krieges ständig auftauchende Überraschungen. Dabei steckten die Jungs von Blue Byte viel Arbeit in die Fahrzeuge und Waffensysteme der *History Line*. Um die Systeme möglichst exakt vor Euren Augen zu rekonstruieren, wurde die Fahrzeuge von Originaldokumenten eingescannt und mit einem komplizierten Verfahren nachbearbeitet. Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Masse und Treibstoff des jeweiligen Kampfsystems entnahm man den Original-Bauplänen. Mit von der Partie sind insgesamt 50 verschiedene Einheiten, darunter Panzerzüge, Aufklärungsballons, Jäger und U-Boote. Die entscheidenden Kräfte sind aber das Fußvolk: Denn nur mit Infantrie oder Kavallerie lassen sich die spielentscheidenden Bunker, Fabrikhallen und Hauptquartiere einnehmen. Diese dienen der Auffrischung Eurer angeschlagenen Truppen und zum Neubau von Einheiten. Die Fahrzeuge steuert Ihr über ein *Battle-Isle*-ähnliches Icon-Curser-System: Gleichzeitiges Drücken von Leer- und einer Curser-Taste ändert Aussehen und Eigenschaft der Hexagon-Zeiger. Ein "MAP"-Icon bildet eine optimal angepaßte Übersichtskarte ab, das "Faust"-Icon ist das Signal zum Angriff. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, seht Ihr Eure Einheiten auf einem 3-D-Kampfbildschirm: Die Parteien fighten auf "ihrem" Terrain um den Sieg. Eine Schadensmeldung gibt's gratis, denn getroffene Einheiten fallen an Ort und Stelle zusammen.

Der Ausgang eines Kampfes hängt von den Erfahrungspunkten der Einheit, ihrer Kampfstärke, den örtlichen Gegebenheiten (Die Infanterie liegt im Wald geschützeter als auf der Straße) und der Entfernung zwischen den beiden Einheiten ab. So schießt die Artillerie auf weite Entfernungen ungenauer. •Die strategisch richtige Verschiebung der Einheiten über das Hexagonschlachtfeld entscheidet über Sieg und Niederlage: Die Geschwindigkeit der Einheiten hängt neben der technischen Austattung ebenfalls vom Gelände und der Jahreszeit ab. Da das Kriegsgeschehen auf die Westfront begrenzt ist, bleibt Euch die Wahl zwischen deutscher und französischer Seite. Insgesamt gibt es 24 Spielkarten im Einspielermodus (Eure Seite dürft Ihr selbst bestimmen) und 12 Landschaften im Zweispielermodus. *cd*

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Blue Byte

MS-DOS 86%

Grafik: 76% Sound: 75%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Untersstützt: Adlib, Maus Soundblaster

AMIGA 86%

Grafik: 74% Sound: 75%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Untersstützt: 1 MB, Turbokarten, Festplatte, Zweitlaufwerk
Geplant für: CD-ROM

Might and Magic®

Clouds of Xeen

Erforschen Sie eine zauberhafte dreidimensionale Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird. Erschaffen Sie eine Gruppe unerschrockener Abenteurer, und brechen Sie auf zu einer Reise in die vier entlegensten Winkel Ihrer Phantasie - gewillt Ihre Missionen zu erfüllen. Ein Abenteuer voll phantastisch anmutender Episoden, grauenhafter Monster und nie dagewesener Herausforderungen. Wenn Sie dazu bereit sind, ziehen Sie aus in das Land der Wolken, und stellen Sie sich dem ultimativen Widersacher: Lord Xeen höchstpersönlich.

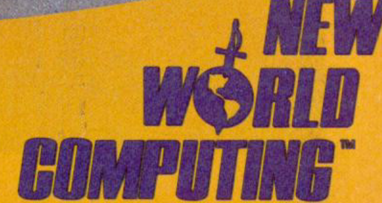
- Episches 3-D Rollenspiel mit animierter Grafik
- Digitalisierte, deutsche Sprachausgabe
- Herausragende Klangeffekte
- Durchgängige Musikbegleitung
- Automatische Optionen für Notizen und Kartenerstellung
- Animierte Hilfesymbole
- Bildschirmfüllende Animationen, unzählige animierte Monster und Objekte
- Gleichzeitige Darstellung von 3-D Sicht und Vogelperspektive
- Leicht zu erlernende Maussteuerung
- Dutzende neuer Episoden und Rätsel
- Ausgereiftes Magie-System mit über 100 Zaubersprüchen und magischen Gegenständen
- Zahllose unterschiedliche Landschaften, Verliese, Schlösser, Dörfer, Türme und Höhlen

Dies alles verspricht einen unvergleichbaren Phantasiegenuß - die perfekte Illusion.

Komplett in Deutsch

Erhältlich für IBM™- AT
VGA-256-Farb-Grafik, 2 MB RAM erforderlich, Festplatte erforderlich.
AdLib™, Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel.

Published by SOFTGOLD, Infohotline 0 21 31/ 66 02 38



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius und Karasoft; Schweiz: Thali AG

Just say “No!”



Feuer frei: Wir geben den Drogenbossen saures. (MS-DOS/VGA)



Eines ist sicher: Microprose schreibt mit *A.T.A.C.* sicherlich die Simulationsgeschichte nicht noch einmal neu. Dafür präsentiert sich *A.T.A.C.* einfach zu bieder. Die 3-D-Grafik ist zwar schnell und streckenweise (in Städten) durchaus detailliert aber eine, vornehmlich platte, hier und da durch einen 3-D-Klotz von Berg unterbrochene Landschaft ist heute nicht mehr genug. Zudem dürften sich z.B. *Falcon 3.0*-Piloten ziemlich unterfordert fühlen. Die Maschinen, ob Hubschrauber oder Jet ist dabei egal, fliegen sich ziemlich simpel, ein “realistisches” Fluggefühl kommt kaum auf. Dafür bereitet *A.T.A.C.* vor allem Gelegenheitspiloten wahre Wonnen. Wer einfach drauflosknattern und finsteren Drogenburschen ein paar “Sidewinders” oder “Hellfires” auf den Pelz zu brennen will, bekommt genug zu tun und ist für Wochen ausgelastet. Neben der recht actionlastigen Fliegerei kommt auch das taktische Element nicht zu kurz. Wer die Einsätze strategisch nicht abstimmt, unterliegt auf Dauer im Kampf gegen die Drogen.

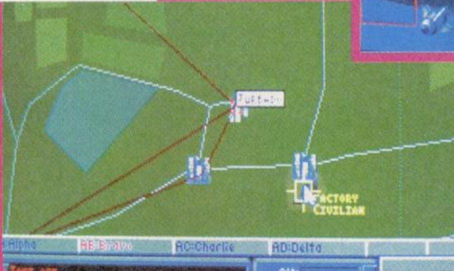
A.T.A.C.

Säbelrasselnde Militaristen und Simulationsprogrammierer haben seit geraumer Zeit das gleiche Problem: Vor dem bisherigen Feindbild, der bösen, bösen Sowjetarmee, zittert kaum noch jemand.

Damit beide, Militärs und Programmierer nicht arbeitslos werden, muß ein neues Feindbild her. Gesagt, getan: Die bösen Buben der 90er Jahre sind die Drogenbosse Kolumbiens. Dank Drogenmillionen können die Dealer eine kleine Privatarmee unterhalten, der Dschungel Lateinamerikas dient als optimales Kampfgebiet – Generäle und Softwarefirmen sind zufrieden. Jüngstes Beispiel der Antidrogen-Spielwelle ist der Flugsimulator *A.T.A.C.* aus dem Hause Microprose. Als Chef einer Anti-Drogen-Einheit fliegt Ihr selbst (oder laßt fliegen) von einem Dschungelstützpunkt Kampfeinsätze gegen die Kokain-, und Heroin-Mafia. Per Hubschrauber, oder einem von drei verschiedenen Düsenjägern, darunter der Stealthjet F-22, macht Ihr Jagd auf Dope-Transporte, bombardiert Koksfelder und schaltet Drogen-Truppen aus. Ziel ist es dem Rauschgiftring den Schmierstoff, sprich das Geld, zu entziehen. Stört Ihr den Handel mit den Rauschmachern so stark, das aus den Millionenprofiten ein Rinnsal von Pfennigsbeträgen wird, verabschieden sich die Gangster aus dem Geschäft.

Vor den jeweiligen Einsätzen dürft Ihr auf einer Übersichtskarte die Flugzeuge und Piloten einteilen, Ziele angeben Flugrichtungen festlegen. Ebenso wird die Waffenlast dem Maschinentyp und der Einsatzart individuell angepaßt. Taktisch orientierte Spieler beschränken sich auf diesen Teil des Programms und schauen den Computerpiloten beim Fliegen gemütlich zu. Echte Simulationsfans steigen natürlich selbst ins Cockpit einer Maschine und begleiten die elektronischen Kollegen bei ihrem Einsatz. Während des Fluges ist ist die Umgebung in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. Per Tastendruck lassen sich selbstverständlich verschiedene Blickwinkel aktivieren. *mh*

Vor der Mission wird der Flieger individuell bewaffnet (MS-DOS/VGA)

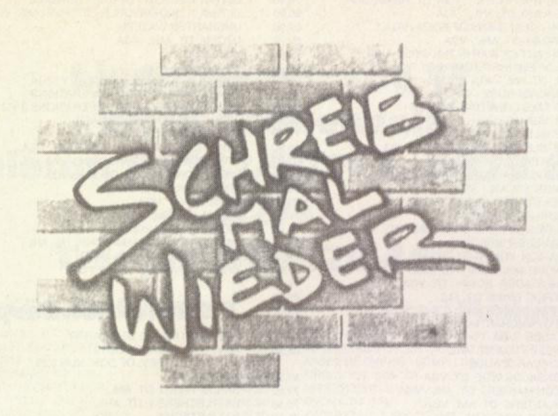


Vor dem Einsatz werden die Missionen auf der Landkarte taktisch abgestimmt (MS-DOS/VGA)



Mein persönlicher Favorit im Anti-Drogen-Kampf: Der Hubschrauber (MS-DOS/VGA)

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	66%
Grafik: 69%	Sound: 38%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA	
Unterstützt: VGA, Joystick Soundblaster, Roland, Maus	
Geplant für: Amiga	



Piepsender PC

Da es immer noch PC-Spieler geben soll, die ihre Spiele piepsend ertragen, schlage ich vor, in einer der nächsten Ausgaben einen Soundkartenvergleichstest zu machen.

Sascha Schwarzer, Sarstedt

AdLib Gold 1000

Ihr habt in der Power Play 7/92 die neue AdLib Gold 1000 vorgestellt und für die nächste Ausgabe einen ausführlichen Test versprochen. Aber weder in der Ausgabe 8/92, noch in der 9/92 war dieser zu finden! Habt Ihr ihn einfach vergessen und kommt er noch, oder war das doch schon alles?

Michael Schap, Tutzing

Einen ausführlichen Schwerpunkt zum Thema Soundkarten findet Ihr im nächsten *POWER PLAY*- PC-Sonderheft, das Ende Oktober erscheint. cd

Amiga ade?

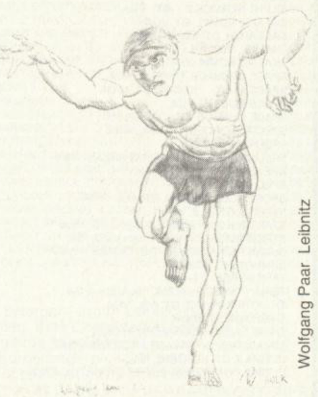
Der Brief von Christian scheint mir ein bißchen zu pessimistisch. Der Amiga hat schließlich immer noch steigende Verkaufszahlen und ein Abflauen der Softwaremenge, außer PC-Umsetzungen von amerikanischen Softwarehäusern, ist nicht in Sicht. Gerade die besagten Firmen sollten sich bei der Nase nehmen. Sierra z.B. jagt die Grafiken durch ein schlechtes Konvertierungsprogramm und programmiert anscheinend in Basic. Qualitativ gut umgesetzte Software verkauft sich auch auf dem Amiga gut.

Aurel Schwarzentruber, CH-Oberwil

Amiga vs PC

Dem Leserbrief von Christian S. Hauser in der POWER PLAY 9/92 kann ich nur zustimmen. Als '85 der Amiga vorgestellt wurde, waren alle von den Fähigkeiten der Maschine überrascht. Heute, sieben Jahre später, lockt man mit 7.14 MHz und 32 Farben niemand mehr hinter dem Ofen hervor. In der Zeitspanne hat sich der PC von einer (fast) reinen Büromaschine zu einem Universalcomputer gemausert, der trotz neuerer und besserer Modelle immer kompatibel geblieben ist. Die neueren Amigas sind vielleicht genauso schnell wie ein 386er, aber warum 4000 Mark investieren, wenn mehr als 80% der alten Software nicht funktioniert und Standardsoftware wie Textverarbeitung, Dateiverwaltung etc. nur minderwertig oder gar nicht vorhanden sind?

Der Amiga wurde von den Kunden als die konsequente Fortsetzung des C 64 als der Spielecomputer schlechthin angesehen. Commodore hat sieben Jahre gebraucht, um die User davon zu überzeugen, daß es nicht der Fall ist. Ferner wollen viele Firmen die Softwareproduktion wegen der Raubkopierer einstellen, die Verluste scheinen die Schmerzgrenze erreicht zu haben. Da haben Commodore und seine Entwickler versagt. Fünf Jahre ist Commodore von allen Seiten bedrängt worden, z.B. einen Hardwareschutz zu entwickeln, was bis heute nicht ge-

Wolfgang Paar Leibnitz



schehen ist. Igor Laera, München

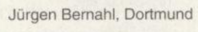
Mißwirtschaft 9/92

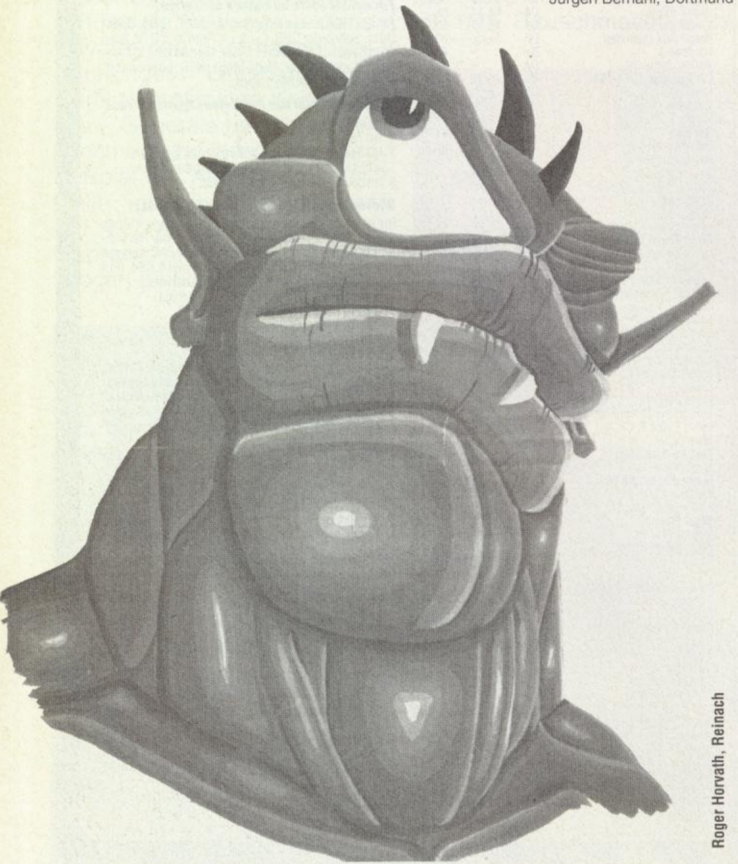
In meinen Augen hat Christian Hauser absolut recht, wenn nicht bald etwas geschieht, dann geht es mit dem Amiga wirklich den Bach runter. Als ich vor 3 Jahren meinen Amiga 500 kaufte, da wir die Spielewelt noch in Ordnung. Ein PC war gar kein Thema. Doch was in diesem Jahr im Vergleich zum PC an Spielen rauskam, macht mich nachdenklich. Viele gute Spiele werden für den Amiga gar nicht mehr umgesetzt. Den größten Fehler jedoch, den ich begangen habe, war der Kauf eines Amiga 600 HD 20. Da Spiele für den Amiga immer umfangreicher wurden (z.B. Monkey Island 2 = 11 Disketten), dachte ich mir, eine Festplatte wäre nicht schlecht. Da bot sich der Amiga 600 (20 MB Festplatte, neueste Technik, Steckplatz für Module)preislich optimal an. Zuhause ausgepackt, wollte ich ein älteres Spiel einlegen, aber es funktionierte nicht. Und siehe da, selbst viele neue Spiele laufen nicht. Entweder hatte ich zu wenig Arbeitsspeicher (obwohl der Amiga 600 angeblich 1 MB Ram haben soll), oder ich scheiterte an der Kickstartversion. Das gleiche Dilemma hat ebenfalls der Amiga 500+.

Nun besitze ich das Gerät mittlerweile 3 Monate, ohne es überhaupt einzusetzen. In dieser Zeit hatte ich mir das Spiel "Amberstar" gekauft, welches natürlich auch nicht lief. Nach etlichen Telefonaten mit den Programmierern der Softwarefirma und vielen Versprechungen, habe ich bisher immer noch keine spielbare Version (es sind mittlerweile 7 Wochen vergangen). Daran erkennt man, daß die Softwarehersteller gar kein Intersse daran haben sich Neuerungen anzupassen. Kurzum, mir wurde dann zu einer Speichererweiterung auf 2 MB und einen Kickstart-Adapter 1.3 (zusammen ca. 450 Mark) geraten, welche natürlich kein Händler anbot.

Was nun? Ich spiele bereits mit dem Gedanken, alles zu verkaufen und auf PC umzusteigen, obwohl mich dieser

Jürgen Bernahl, Dortmund





Roger Horvath, Reinach



auch nicht überzeugt.

Monkey Island 3?

Happy End statt Crazy End! Ich hätte es passender gefunden, Guybrush, mit seinem nun zum Guten reformierten Bruder, aus dem Loch steigen-, mit einem zusätzlichen Streichholz die Liebesbombe entflammen zu lassen und Gouverneurin Elaine zu heiraten. Sein Bruder könnte die Wurstbude wiedereröffnen oder als Koch in der Bar arbeiten.

Auf jeden Fall hätte dieser Schluß der Monkey Island-Serie vielen besser gefallen. Oder ist vielleicht eine Fortsetzung geplant?

Jörg-Christian Schild, Landau

Ob Guybrush ein drittes Mal losschippert, wird die Zukunft zeigen – Die Hoffnung auf einen zweiten *Maniac Mansion* Teil sind weitaus realistischer. *cd*

Her mit der Kohle!

1. Wie sehen die Tarife für die Tips aus?

2. Gilt das Einsenden von Tips auf Diskette nur für MS-DOS oder auch für Amiga oder Atari? Welches Format muß der Text haben? Müßen Bilder oder Texte zusätzlich auf Papier beiliegen?

Tim Huege, Lüdge

Im Moment ist für Euch zwischen 500 Mark und 30 Mark alles drin -- Das hängt von Umfang und Qualität Eurer Werke ab. Der Tip des Monats wird z.B. mit 500 Märkern belohnt, mit kleinen Cheats fahrt Ihr entsprechend weniger finanzielle Ernte ein. Tips auf Diskette sind uns in allen Formaten und auf allen Systemen willkommen. Natürlich dürft Ihr auch weiterhin Eure Texte und Karten auf Papier abgeben. Nicht jeder hat schließlich eine leistungsfähige Textverarbeitung. *vw*

PC-Spiele-Disk?

Turrican, Apidya,... alles gute Spiele für nur 19,80 Mark auf einer Amiga-Disk. Ich habe aber einen PC. Wo bleibt da die Disk? Atomino aus dem PC Sonderheft von *POWER PLAY* kann sich doch nicht mit Turrican messen.

Michael Rohde, Kreuztal

Eine gute Frage -- die wir auch prompt an Factor 5 weiterleiten. Aber ernsthaft: Brilliert der PC vor allem in Sachen Denk,- Sport,- Rollenspiel oder durch fetzige Simulationen, sieht die Situation bei schnellen Actionspielen etwas düsterer aus. Denn für superflottes Paralaxscrolling ist der PC nicht ganz so gut geeignet wie z.B. ein Amiga oder eine Videospielkonsole. Vielleicht tröstet Dich aber das neue PC-Sonderheft mit der Diskette, die mit tollen Schnupperversionen und kniffligen Geschicklichkeitsspielen vollgestopft ist, darüber hinweg. *mh*

Wo bleibt Alien 3?

Gibt es zum Film Alien 3 auch eine Computerumsetzung wie bei den beiden vorherigen Teilen?

Carsten Schmalenberger, Radevormund

Zum umstrittenen dritten Teil der Alien-Saga gibt's mittlerweile nur ein Videospiel. Der amerikanische Videospielriese Acclaim kaufte die Rechte und bastelte die Mega-Drive-Variante zusammen (siehe *POWER PLAY* 11/92). Für alle anderen Videospielsysteme werden Umsetzungen folgen. Über ein Alien-3-Computerspiel kursieren zur Zeit nur Gerüchte. Vielleicht wirft sich Ocean wieder ins Zeug -- verlässliche Infos existieren jedoch nicht. *kn*



Nick Beyeler, Bösingen

Farbe bekennen

Oft ist mir folgendes passiert: Ich lese in der POWER PLAY von einem Spiel, das mich anmacht. Ich greife zum Telefonhörer und rufe das nächstbeste Softwaregeschäft an und frage nach dem Spiel. Die Antwort ist enttäuschend: "Es gibt noch kein Erscheinungsdatum." Könnt Ihr nicht unter dem Wertungskasten das voraussichtliche Erscheinungsdatum schreiben?

Jonas Girnatis, Berlin



LeChuck in groß?

Gibt es zu den verschiedenen Computerspielen Poster mit dem Motiv der Diskettenpackung zu kaufen? In manchen Geschäften hängen solche Poster als Werbung aus. Wer möchte denn nicht LeChuck und den guten alten Guybrush oder gar das Skelett von Eye of the Beholder an seine Zimmerwand heften.

Jochen Mähliß, Karlstein

Mehr Abwechslung

Ich finde die Idee Bücher, Filme und CD's zu testen sehr gut. Dadurch wird mehr Abwechslung vermittelt. Ich als hartgesottener Rap-Fan würde mich auch über Rap-Tests freuen.

Thomas Hohrad, Büttelborn

Das alte Mediengerangel soll endlich ein Ende haben. Versprochen ist, daß Ihr in allernächster Zukunft mit einem neuen Konzept überrascht werdet. Falls Ihr Vorschläge zur neuen Musik-, Buch-, Video-, Film-, Comic-Rubrik habt, sind wir über jede Anregung dankbar. *cd*

Atari-Geruckel

Viel von der Leistungsfähigkeit des neuen Ataris war auf der Messe nicht zu bewundern. Das Demo auf der Videowand schreckte mehr ab und vermochte angesichts des Geruckels nicht zu überzeugen. Natürlich müßte man erst mal sehen, wie das gleiche Demo auf einem Konkurenzrechner, also einem 486er, läuft. Wieso ich einen 486er als Konkurrenz aufführe? Laut Aussage eines Mitarbeiters von Atari soll der Falcon mit 4 MB Hauptspeicher und 60er Festplatte für 2300 Mark in den Handel kommen. Dafür bekomme ich auch schon einen 486er.

Peter Marx, Hartenfels

Vorsicht: Bevor Du den neuen Atari ins Computerjenseits verdammst, warte den ausführlichen Test in einer der nächsten *Power Play*'s ab. Der Falcon kann einfach mehr als der erste Eindruck vermuten läßt. *cd*

Schlechte Spiele!

Warum müssen sich bei Euch sämtliche Handhelds eine Doppelseite teilen? "Tiny Toons" zum Beispiel war Euch nur eine Viertelseite wert! Das muß anders werden, macht doch eine Seite für alle schlechten Konsolenspiele und gönnt den wirklich guten Spielen mal eine ganze.

Matthias Adrion, Stockelsdorf

Neues Image?

Warum heißt Lucasfilmgames auf einmal Lucasarts? Bringt bitte mehr Berichte von ihnen!

Thomas Kröber, Scheidt

Richtig heißt die Firma Lucas Arts Entertainment Company. Die Mutterfirma spaltet sich in mehrere Divisons (Abteilungen) auf, eine davon ist die Euch bekannte Softwareschmiede

Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich ! Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen. Und dann neu und originalverpackt kaufen. Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2,5MB	**DM 222,--**
auf 2,5MB m.Uhr	**DM 248,--**
auf 1MB	**DM 59,--**
auf 1MB m.Uhr	**DM 69,--**
3,5" Laufwerk	**DM 139,--**

Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte **159,--**
Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle **249,--**
Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte **448,--**
Soundblaster 2.5+Panasonic CD-Rom Laufwerk intern mit drei Spielen: Links, Faces, Jetfighter und über 50 Demos **1.149,--/*37,-- mtl.**
Soundblaster PRO4+Panasonic CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen: Links, Faces, Jetfighter und über 50 Demos **1.298,--/*39,-- mtl.**
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit1MB 499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit Ram mit 4MB 699,--/ *31,-- mtl.
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,--/ *33,-- mtl.

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Peislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

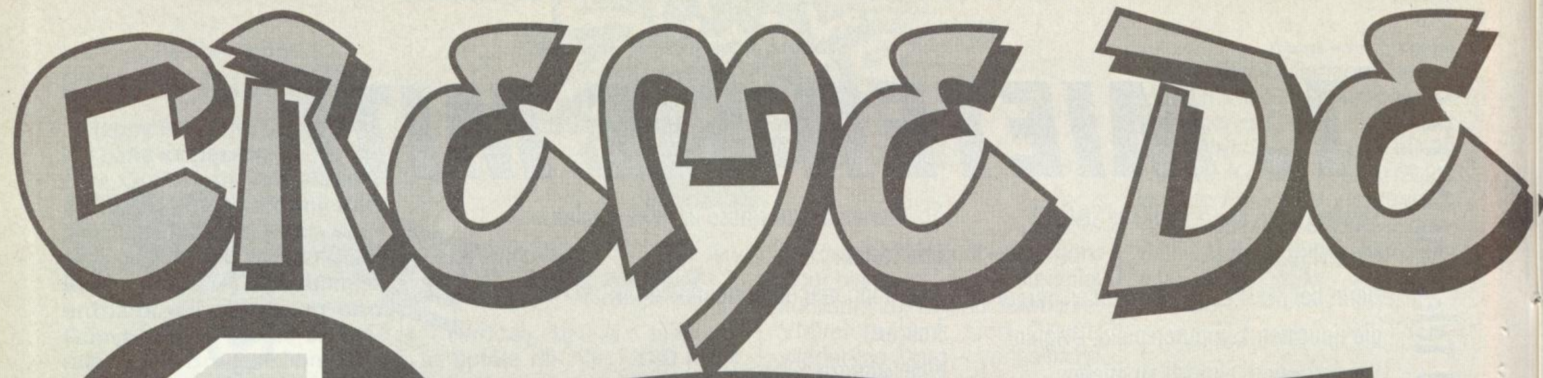
So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: Wir bieten Spiele zwischen DM 4,90 und DM 49,90 und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot !

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45 Osdorfer Str. 13 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin Rohdenbergstr. 6 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13 Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel Sternstr.18 Tel.: 0431/970046
W-2820 Bremen 71 Fresenbergstr. 54 Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg Edewechter Land Str. 47 Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle Im Kreise 16 Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig Holwedestr. 10 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck Hornstr. 11 Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss Hamtorstr. 20 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1 Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1 Moltke Str. 36 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster Ferdinand Str. 8 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17 Tel.: 0541/586809
W-4600 Dortmund 50 Stockumer Str.420 Tel.: 02131/759786
W-4630 Bochum Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne Hauptstr.178 Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld Schloßhofstr. 1 Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1 Von-Werth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41 Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn Schiefelings Weg 24 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz Markenbildchen Weg 24 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim Lange Wede 30 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn 1 Hans-Böckler-Str. 36 Tel.: 02371/224338
W-5880 Lüdenscheid Forum am Sternplatz 2 Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn Westerwaldstr. 4 Tel.: 02772/41332
W-6360 Friedberg Kaiserstr. 201 Tel.: 06031/61917
W-6520 Worms Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken Stengelstr.8 Tel.: 0681/582771
W-6630 Saalouis Saarbrücker Str. 22 Tel.: auf Anfrage
W-6650 Homburg Karlsbergstr. 16 Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850
W-6680 Neukirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Telefon auf Anfrage
W-6800 Mannheim Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40 Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1 Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg Lehener Str. 24 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5 Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking Schloßberg 2 Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf Metzgergasse 5 Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30 Findelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna Querstr. 15 Tel.: 03722/3655

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 02 11/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.





DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Die Amiga-Version läßt noch auf sich warten

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana J. and the Fate of A.	MS-DOS	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
4	(4)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
5	(5)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
6	(6)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
7	(7)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
8	(8)	Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92
9	(9)	Civilization	MS-DOS	88%	1/92
10	(11)	Secret of Monkeys Island 2	Amiga	87%	8/92
11	(12)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
12	(13)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
13	(14)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
14	(15)	Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
15	(16)	Sim Ant	Amiga	86%	9/92
16	(17)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
17	(18)	Sherlock Holmes	MS-DOS	85%	10/92
18	(19)	Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	7/92
19	(20)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92
20	(—)	B.C. Kid	Amiga	85%	11/92

Der Herbst ist Rollenspielzeit: Wenn draußen die Blätter von den Bäumen fallen, ist es endlich wieder soweit: Aus sommerlich verstaubten Diskettenboxen wird das Lieblings-Dungeon ausgebuddelt und abgetaucht. Damit Euch nicht der Stoff ausgeht, könnt Ihr Euch in der Special-Ecke über jungfräuliche Kerker informieren. Außerdem solltet Ihr ein Auge auf den Test von *Wizardry 7* in dieser Ausgabe werfen, es lohnt sich auf jeden Fall, die Avataren-Maus zu schwingen. *cd*

AMIGA

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Populous 2	90%	1/92
2	(2)	Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(4)	Sim Ant	86%	9/92
4	(—)	B.C. Kid	85%	11/92
5	(—)	Lotus 3	85%	11/92
6	(5)	Sensible Soccer	85%	7/92
7	(6)	Amberstar	85%	6/92
8	(7)	Fire & Ice	85%	5/92
9	(8)	Shadowlands	85%	4/92
10	(9)	Dynablasters	85%	1/92

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(3)	Silent Service 2	87%	2/92
3	(4)	Amberstar	85%	3/92
4	(5)	Special Forces	84%	2/92
5	(6)	Exile	80%	2/92
6	(9)	Elvira 2	72%	7/92
7	(10)	The Killing Game Show	72%	1/92
8	(—)	Knights of the Sky	72%	6/92
9	(—)	Lethal Xess	71%	3/92
10	(—)	Knightmare	70%	3/92



1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

In den USA gibt es bereits ein Mario-Duschbad

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(2)	Parodius	SNES	90%	10/92
3	(—)	Super Mario Cart	SNES	90%	11/92
4	(3)	Super Contra	SNES	90%	5/92
5	(4)	Street Fighter 2	SNES	89%	9/92
6	(5)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92
7	(6)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
8	(7)	Zelda 3	SNES	88%	3/92
9	(8)	Formation Soccer	SNES	88%	3/92
10	(9)	Final Fantasy 2	SNES	88%	2/92
11	(—)	Axelay	SNES	86%	11/92
12	(10)	Super Aleste	SNES	86%	7/92
13	(11)	Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	
14	(12)	Sim City	SNES	86%	12/91
15	(14)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
16	(15)	Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
17	(16)	Thunder Force 3	Mega Drive	85%	10/92
18	(17)	Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
19	(18)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
20	(19)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92

C 64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Creatures 2	78%	8/92
2	(2)	Bug Bomber	76%	5/92
3	(3)	Budokan	73%	10/92
4	(4)	Gateway	73%	1/92
5	(5)	Catalypse	72%	10/92
6	(6)	Pang	71%	10/91
7	(7)	Conquestador	69%	12/91
8	(8)	Space Crusade	68%	10/92
9	(9)	Teenage Turtles 2	68%	2/92
10	(10)	World Class Rugby	67%	2/92

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	94%	2/92
4	(4)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(6)	Falcon 3.0	91%	1/92
6	(7)	Civilization	88%	1/92
7	(8)	Links 386 Pro	88%	10/92
8	(10)	Sim Ant	87%	5/92
9	(—)	Aces o. t. Pacific	85%	6/92
10	(—)	Sherlock Holmes	85%	10/92

SPECIAL

Platz	Titel	Test in Ausgabe
1	Wizardry 7	2/92
2	Ultima Underworld	6/92
3	Ultima 6	5/90
4	Chaos strikes back	3/91
5	Ultima 5	4/90
6	Bane of the Cosmic Forge	2/91
7	Final Fantasy 2	2/92
8	Champions of Krynn	8/90
9	Amberstar	3/92
10	Pool of Radiance	11/90

ABGEZOCKT UND GEFEIERT

Spiele-Guru Archer "Whirlwind Snooker" MacLean produziert reihenweise Bestseller. Pech hatte er bei geschäftlichen Entscheidungen. Busineßhaie prellten den Erfolgsautor um seinen Lohn.

Ob *International Karate*, *Dropzone* oder der Biliardrenner *Jummy White's Whirlwind Snooker* — alle MacLean-Spiele wurden weltweit mit Preisen und Ehrungen überhäuft und stürmten an die Spitze der Verkaufscharts. Mit seinen 29 Jahren kennt Archer das Geschäft, die Softwarehäuser und die schwarzen Schafe. Woran krankt die Branche?

"Jedes meiner Spiele wurde von einer anderen Firma veröffentlicht. Mit Virgin, meinem aktuellen Geschäftspartner, bin ich nun rundum zufrieden. Aber bisher lernte ich nur Verleger kennen, die mir und auch anderen Autoren mit absoluter Mißachtung begegneten. Ich hatte stets das Gefühl, über den Tisch gezogen zu werden", meint Archer nachdenklich. "Und das, obwohl diese Herren von unserer Arbeit schließlich leben." Eine düstere Einschätzung der Szene. Was war passiert? Was macht Archer so verbittert?

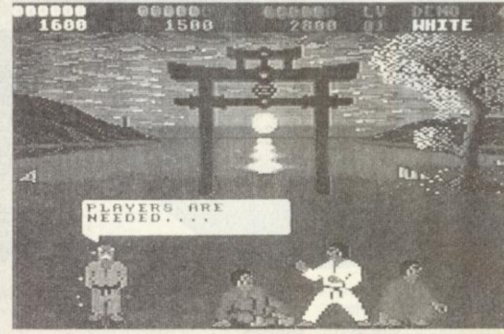
Bereits im Alter von zwölf Jahren bastelte Archer vom Radio bis zum ferngesteuerten Roboter alles, was die Transistortechnik damals hergab. Es dauerte keine zwei Jahre, und Archer verdiente mit seinem Elektronikhobby als TV-Techniker neben seiner Schulzeit recht beachtliche Summen. Den ersten Kontakt zum Computer verdankt er der königlichen Eisenbahn. Die British Rail suchte zum Sammeln topographischer Daten ein Gerät, das robust genug war, um auf einem fahrenden Waggon Messungen durchzuführen. Archer baute dieses Gerät. Ein Z80-Mikroprozessor sammelte die Daten auf 128 Kanälen. Bald packte ihn das Programmierfieber, und Archer schrieb eigene Anwendungen für sein damaliges Hobby, die FM-Synthese. Auch Aufträge aus der Wirtschaft ließen nicht lange auf sich warten: Lagerverwaltung, Fakturierungsprogramme — Archer entwickelte auf Bestellung. "Meinen ersten Kontakt mit Videospielen hatte ich, als ich 1978 eine PC-Zeitschrift durchblätterte", erinnert sich Archer. "Das abgedruckte Listing eines Spiels hatte über 150 Zeilen in Basic. Auf Anhieb programmierte ich eine funktionell identische Version — mit lediglich 11 Zeilen." Bis heute ist kompakter Programmcode Archers wichtigstes Markenzeichen.

Sein erster Homecomputer war ein Atari 800, der 1979 immerhin stolze 800 Pfund kostete. Nächtelang flimmerte *Star Raiders* über den Schirm, während zwischendurch amerikanische Atari-Magazine als Gute-Nacht-Lektüre und "De-Re Atari" als Bibel dienten.

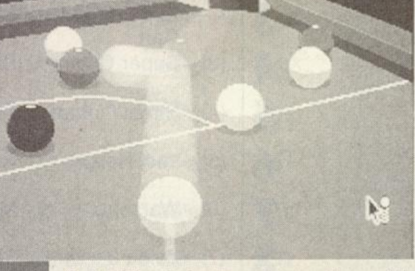
1981 fand bei der englischen Atari-Niederlassung ein denkwürdiges Ereignis statt: Archers Laufwerk streikte, und er brachte das defekte Gerät direkt zu Atari und traf dort John Norledge. Als der beim Testen des Laufwerks in Archers Dateien stöberte, blieb ihm die Luft weg: So etwas hatte er bis dahin auf einem Atari nicht gesehen. Auf der PCW-Show traf der damals unbekannte Archer sein großes Vorbild, den Co-Autoren von "De-Re-Atari" Chris Crawford. Es war die Zeit, als *Defender* unter den Spiele-Freaks für Aufsehen sorgte. Das Gespräch der beiden war recht knapp. Wenig bescheiden prahlte Archer, er plane momentan ein Spiel, das noch viel besser wäre als *Defender*. Statt einer Antwort erntete Archer nur ein müdes Lächeln. Crawford drehte sich einfach weg und redete mit anderen. Für Archer war diese Demütigung Ansporn. Schon in zwölf Monaten hatte er sein vollmundiges Versprechen eingelöst.

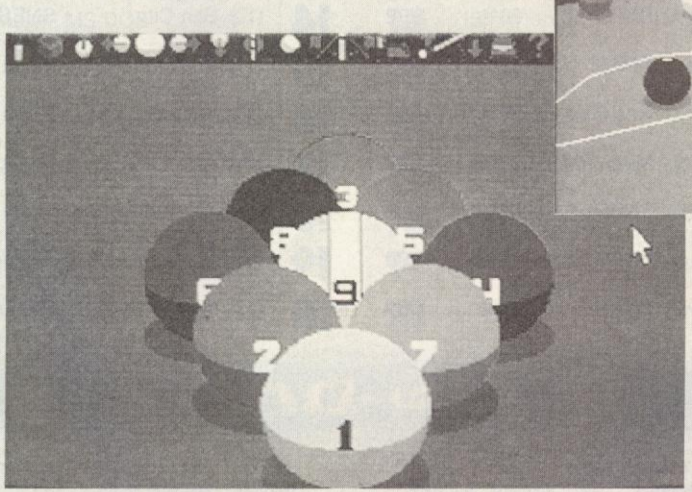
Bewaffnet mit einer Demodiskette strebte Archer auf der folgenden PCW-Show zum Atari-Stand und traf dort seinen Kontaktmann John Norledge. Auf einer großen Displaywand präsentierte Archer eine eigene *Defender*-Variante. Es dauerte keine Stunde, und Chris Horseman, Vize-Präsident von Atari, bot ihm einen Job in Kalifornien an. Aber daraus wurde nichts. Schließlich wollte das Studium beendet

Fortsetzung auf Seite 109



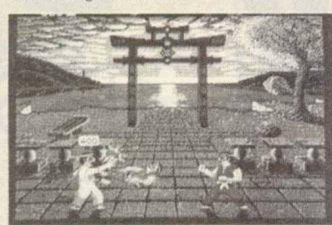
I.K.P. zählt zu den besten Kampfsportspielen


3-D-Billard: Archers letzter Superhit


Dropzone ist besser als das Original-Defender


MacLean: Seine Spiele kommen an.

Fortsetzung von Seite 76


Nach Internation Karate leitete Managerin J. Lyons das Geschäft

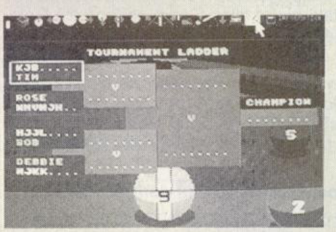
und die *Defender*-Version fertiggestellt werden.

Nach der Ausbildung unterstützte John Norledge seinen begabten Programmierer und Freund, schanzte ihm den Auftrag eines Sport-TV-Senders zu und vermittelte ein Werbevideo für einen Ölproduzenten. Einen Job bei Atari konnte Norledge seinem Freund Archer allerdings nicht verschaffen. Pikant: Um die Leistung der Hardware zu demonstrieren, kaufte Atari später genau dieses Werbevideo für viel Geld ein.

Besonders während solchen "spielefreien" Phasen hatte Archer seine besten Ideen. Er überarbeitete seine *Defender*-Variante total, feilte an der Landschaft, integrierte einen Jetman und fertig war *Dropzone*. In der Chefetage des Softwareproduzenten Quick-Silver fließen im Gedenken an jenen Schwarzen Montag, als Rod Cousens *Dropzone* als langweilig und ungeeignet ablehnte, noch heute Tränen. Der Konkurrent U.S. Gold fackelte nicht lange und griff sofort zu. Und *Dropzone* wurde zum Hit.

Zwischen 1981 und 1986 ermöglichten Archer die *Dropzone*-Tantiemen ein sorgloses Dasein. Doch gerade diese Sorglosigkeit macht blind gegenüber Busineßhaien, die überall in der Szene auf Beute lauern. Mark Cale von System 3 bot Archer an, die Atari- sowie C64-Grafikroutinen für ein Karatespiel zu programmieren. Archer schrieb das komplette Programm um und entwickelte die Idee völlig neu. Unter dem Namen *International Karate* wurde das Werk noch im Jahr 1986 Nummer eins in USA und bald darauf ein Welthit. Fatal: Archer sah für seine Arbeit bis heute keinen Pfennig. "Mark Cale und ich hatten ein Gentleman Agreement", meint Archer nachdenklich, " und Cale war halt leider kein Gentleman."

Als nächsten Smash-Hit zauberte Archer *International Karate Plus* aus dem Hut und landete 1987 wiederum auf Platz Nummer eins. Jetzt führte seine Managerin Jaqui Lyons die Verhandlungen und handelte mit Activision einen lukrativen Vertrag aus. Mit Jaqui übernahm endlich ein Profi die Geschäfte: "Jaqui Lyons ist nicht mit Gold aufzuwiegen. Sie macht viel mehr, als ein-



Die Idee zu Whirlwind Snooker kam bei einer TV-Sportübertragung

fach nur Verträge aushandeln. Sie hat das gewisse Charisma, um auch harten Geschäftsleuten die Stirn zu bieten."

Die Fernsehübertragung eines Billardmatches erinnerte Archer an ein Projekt aus dem Jahre 1981, das aus Zeitmangel immer wieder auf Eis gelegt wurde: ein dreidimensionales Billardspiel. Activision war von der Idee begeistert, aber niemand traute Archer so recht zu, das 3-D-Snooker-Projekt in eigener Regie zu realisieren. Aber wie so oft, Archer überbot sich selbst. Das Snooker-Spiel verfügte schließlich sogar über weit mehr Funktionen als ursprünglich geplant. Selbstverständlich verwies auch sein bislang letztes Spiel die Konkurrenzprodukte auf die Plätze. Mit *Jimmy White Whirlwind Snooker* gewann Archer 1992 den "Goldenen Joystick" gleich zweimal. Die Auszeichnungen wurden in den Sparten "Beste Computersimulation" und "Bester Programmierer des Jahres 1992" verliehen. Selbst aus Indien hagelte es Ehrungen. Mittlerweile sind weltweit zwölf verschiedene Versionen seiner vier Spiele auf acht unterschiedlichen Computern erschienen. Und jede Veröffentlichung heimste Preise ein und wurde zum Kassenschlager.

"Was müßte sich im Busineß ändern?" wollten wir von Archer wissen. "Das wichtigste wäre, daß der Name des Autors auf der Verpackung steht. Nur so können Kunden sicher sein, daß sie nicht von geschickten Werbestrategen mit bunten Packungen geblendet werden. *mh*

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Februar-Ausgabe** (erscheint am 13. Januar '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 1. Dezember '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **März-Ausgabe '93** (erscheint am 10. Februar '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Suche Floppydrive f. C64/128 u. mgl. jede

Verk. C 64 II mit 2 Floppys, Final C. III, 2 Joysticks, 3 Diskboxen voll mit Topsoftware, Geos 2.0, alle tollen Spiele, Anwendungen usw. und jede Menge Lit. für nur 650 DM VHB. Jörg Senf, Eiselstr. 133, O-6502 Gera

Verk. C 64 II, LW 1541 II, Joystick, Maus, Reset, 5 Spiele mit Box für 450 DM, Angeb. an: R. Müller, An Lärchenhain 2, O-8701 Beiersdorf

Kaufe Rollenspiele, Battle Tech, Moebius, 2400 AD, Times of Lore, Alt. Real, The Dungeon, Reals of Darkness, Nippon, Gemstone, Warrior, Rogue, Shadow. Tel. 05832/305 Carsten

Verk. T-Drive II, Cars + S., Zak MC Kracken, Bards Tale 1-3, Pool of Rad., Sec. of Silvs., Curse, Champions of Krynn, Football Man II, alles 20-40 DM. Tel. 02351/26368

Verk. für C 64: Ultima V, Pac Land, BT2 u.a. ältere Titel oder tausche gg. Wastlands, DSA, Toki, Gauntlet, C64 und Amiga, B. Schilld, Am Teich 8, 2305 Heikendorf. Tel. 0431/243062

Verk. C 64 II mit Floppy 1541 II und 2 Competitionen Pro und Spielen für nur 320 DM. Bitte erst ab 20 h anrufen, Semin oder Dongmin. Te. 06196/83898

Verk. orig. Tetris, Creatures II, Riskant, Neverwhere, Space Warrior, Johnny Quest, u.a. suche: Silver Blade u.a. Mitja Pietsch, Markt 6, O-2140 Anklam 1

Verk. Tetris, Riskant, Creatures II, Johnny Quest u.v.a., suche: Hudson Hawk, Soul C., u.a. Angeb. an: Mitja Pietsch, Markt 6, O-2140 Anklam 1

Verk., tausche: Hook, Creatures II, Tetris, Riskant... suche: Soul Crystal, Zak MC Kracken, Hudson Hawk u.a., schreibt an: Mitja Pietsch, Markt 6, O-2140 Anklan 1

Tausche, verk. orig. Tetris, Riskant, Hook, Creatures II, Johnny Qu., suche: Zak MC Kracken, Soul Crystal u.a. schreibt an: Mitja Pietsch, Markt 6, O-2140 Anklan 1

Disk: Klax u. 4 weitere Spiele, Lotus 1, je 20 DM, 20 Spiele für nur 20 DM, Tanium Space Warrior je 5 DM, Kass: Gunboat 5 DM, Afterburner und 3 weitere Spiele 15 DM. Th. Höfer, E-Weinert-Str. 160, O-6500 Gera

Verk. Orig. Loops, Last Ninja 3, Tel. 06332/14318

Kaufe Battleship, nicht Schiffe versenken, f. C 64, mgl. Orig. H. Neumann, 2176 Osten, Tel. 04771/3950

Magic Disc! Verk. alle Ausgaben von vor 4 Jahren bis heute für 5 sFr pro St., mein Abo läuft noch (auch neue Ausgaben). M. Kummer, Niesenstr. 22, CH-3076 Worb/BE

Verk. W&T Parallel-Drucker-Interface für C64/C128 75 DM. Tel. 04262/1503

Verk. C128D + Mon. G 1084 S + 9 Nadel SP 120 VC + 2 Joys, über 100 Disks mit Spielen, Textprogrammen, etc. (u.a. Geo S. Secret of the S. Balde...) + viel Zub. Tel. 0211/717209

Verk. C 64 mit Disk LW, 42 Disks, Datasettenlw., mit 7 Datas, 2 Joysticks, 100 % o.k. für 350 DM VB. Tel. 05185/6396 ab 19 h

Verk. C 64 mit Floppy + Zub., The Final C., 380 DM VB. Tel. 05556/4903 ab 18 h

Verk. C 64 + Floppy 1541, ca. 100 Disks für 300 DM. Michael König, Reichswaisenh. 3, 8540 Schwabach. Tel. 09122/3470 14.30 - 17 h

Verk. orig. C 64 Soft für nur 15 DM, Spiel, biete: The Bards Tale I-III, Sorcerer Lord, The S. o. Killian, Hillsfar, Ultima 4. Tel. 05363/2874 Maik

C64! Suche das Spiel Project Firestart. Von Electronic Arts. Zahle gut. Angeb. unter Tel. 07741/7618 Jan

Commodore 128, 1751 Floppy, Joystick, Diskbox, 100 Disks, Datasette, paar Kass., kpl. für 500 DM. Tel. 07161/37703

Verk. C128D kaum benutzt, incl. Maus, Geos 2 Joystick, Datamat, Stardatei, Tastaturverl. ca. 150 besp. Disk und jede Menge Zeits., nur 700 DM. Tel. 05753/1304

Verk. C64 II, 2 x Floppy 1541 II, Datasette, Maus, 3 Joystick, ca. 90 Disks besp., 2 St. Diskboxen für 550 DM. FP. Tel. 02244/2341

Verk. C 64 Orig. (GEM X: Elvira II usw.) Liste gg. 1 DM in Bfm m. Corso, Grissheimerstr. 31, 7845 Buggingen

Verk. C 64, Floppy 1541, Drucker, MPS 1230, Druckerständer und 130 Disks (Geos, Giga Paint und Games) Preis 350 DM VB. Tel 07041/41819

Verk. orig. Zak MC Kracken, Ghoul's n Ghosts, Dynamite Dux, New Zealand Story, Turrican, je 15 DM, Toobin, Battle Chess, Special Italy 90, je 10 DM. Tel. 09546/6749 ab 18.30 h

Verk. 2 Top-Spiele für den C64er: 1. Secret of the Silverblades und 2. Dragon Wars wg. Systemwechsel. el. 0231/692380

Verk. C64 mit ein paar Extras! Mit Floppy IV und auch der C-64III ist dabei und 1 Joystick und Spiele. Catridge III ist auch dabei. VB 600 DM. Tel. 0531/85392

Verk. Rarität: C SX 64 Laptop m. Floppy, Disk-Box, Drucker- und Midi-Interfaceanschluß, Ram oder Speedos (umschaltbar) u. Farbmon. f. 800 DM. Tel. 06436/6192

Verk. C 64, Floppy 1541, ca. 20 Disks, Datasette, 3 Cass., 2 Joysticks, Quickjoy, Diskbox, Hypra-Speed-Modul (14mal schneller laden) + Netzteile und Kabel. Preis 450 DM. Tel. Egeln 278

C 64 Orig.: Preise zw. 0,50 und 25 DM, Liste gg. RP bei: Rene Safrin, Charles-Roß-Ring 14, 2300 Kiel 1 bitte nur schriftlich

Verk. Fahrenheit 451, Standing Stones, Serpents Star, Pawn, Mission Asteroid, Adventureland, Tracer Sanction, Mindshadow, Rebel Planet, Portal, Ult. III u.a. Tel. 0271/351673

Verk. C128: Farbmon., Drucker, 2 Joysticks, Final C. III, mehrere Orig. Games für 600 DM. Stefan Gögelein. Tel. 0911/5430350

Verk. C 64 II, Disklw, 1541, Datasette, 3 Joysticks, NP 40 DM, Disks, Cass., Disklocher, Abdeckhaube, viel Orig., mit oder ohne Mon. Preis VB. Tel. 0551/42540 Collin

Verk. C 64, Floppy 1541 II, 1530 Datasette, HB. Reset-Schalter, TV-Kabel, Joystick, viele Games, alles 100 % o.k., 400 DM. Tel. 04171/62156 Jan

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette, Joystick, Diskbox, ca. 30 Spiele, Preis 450 DM, Top Zustand, Leipziger Str. 46, O-Rochlitz 9290 Tel. 3737/3903

Suche C 64, Disk Drive und Orig. Wasteland, bitte mgl. billig, Angeb. an: Alex Pirchl, Jochbergstr. 6, 6370 Kitzbühl, Österreich

Menge Spieledisks (Action und Baller), Hat jemand Flying Shark? Tel. 0201/370967

Verk. C 128, Fl. 1571, 1541, Datasette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie: Turrican II, Dragon Wars, Gunship. VB 500 DM. Tel. 09843/1273

Amiga

Verk. A 500, 1084 S Mon., 2,5 MB RAM, 2. LW, 120 Disks, Midi-Interf., 2 Midiprogramme, Yamaha PSS-480 Keyboard, 2 Joysticks. Tel. 04165/80766 Rene

Verk. A 500, 1 MB, Mon. A 1081, 2. LW, Joysticks, 40 Disks, für nur 1000 DM VB. Tel. 09281/43848 Alexander

Powermonger 30, Tie Break 30, Kick Off II 25, Spherical 15, Lotus II 30, Emlyn Hughes 15, Another World 30, Double Bill 40, Power Drome 20, Loom 40. Tel. 07731/25775

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Ph. Farbmon. 24 Nadeldrucker, 280 Disks, 2 Joy, Orig. Spiele, Maus, 2 Diskboxen, u.v. Zub. Angeb. an: Tel. O-Berlin 4266729

Suche einwandfreien A 600 ohne Zusatz. Tel. 040/7929678 bis 21 h

Amiga + Super NES, suche Tauschpartner, habe das Neueste und suche es (auch Sekas Demos etc. evtl. auch Anfänger) Tel. 0424/41239 Klaus

Verk. A 500, 1 MB, Commodore Mon. 1084 S, 2. LW, Fachmag. Orig. Spiele, Prg. 3 Joys, viel Zub., Preis 1299 DM NP 2100 DM. Tel. 0511 612903

Verk. Orig. Gods 35 DM, Populous 25 DM, Lord Of the Rings 35 DM, Monkey Island II 45 DM, Textomat, Datamat jew. 10 DM, suche: F15 II 40 DM. Michael Bisane. Tel. 0201/677402

Der absolute Wahnsinn. Tausche orig. Amiga-Spiele gg. 1 posfr. dt. Telefonkarte, kostenlose Liste anfordern. W. Benzig, Nelkenstr. 12, 3015 Wennigsen 5

Verk. Sim City Populous Doppelpack mit dt. Anl. für 40 DM. Tel. 06734/1832 Thomas Mo-Fr. 17-18 h

Amiga Orig. St. 40 DM, per NN z.B. Vroom,. Unreal, Jet, Pinball Dreams, Knight of the Sky, Zany Golf, Gee Bee Air Rally, Copy u.v.a. ab 19 h. Tel. 02822/52415

Verk. A2000, Mon. 85 MB HD, 2LW, 3 MB RAM, Zub. Spiele etc. Anrufen bei Kilian, Tel. 07071/440158 Preis VB 1000 DM

Suche A 500, mit 1 MB in gutem Zustand bis 400 DM. Enrico Naumann, O-7245 Naunhof, Lange Str. 55

Verk. A 500, Speichererw., HF-Mod., 9 Monate wg. Systemwechsel, VHB 620 DM, Amberstar orig. 60 DM, J. Riebel, Schulstr. 21, 6721 Westheim. Tel. 06344/3717

Verk. orig. Laura Bow I 20 DM, Dick Tracy Prehistorik, Hägar, Spiderman, Leonardo, je 15 DM. Becker 05147/472

Verk. orig. M. Island II 50 DM, Cruise for a Corpse, Hook je 40 DM, Knights of the Sky 30 DM, Becker Tel. 05147/472

Verk. Amiga-Orig. Battle Isle, Turrican, Railroad T., Bards Tale III, Monkey Island II, Buck Rogers, Amberstar, Dragon Wars u.a. für 25-55 DM. Tel. 07034/20119

Verk. Sexs. Soccer, Railr. T., je 40 DM, Speedball II, Manch. U., PGA Tour, G. Courts II, T.F. Hour, Chip C., Indy 500, Rainbow Coll., Turrican II, je 30 DM. M. Witt, Danzigerstr. 6, 3472 Beverungen

Biete orig. Spiele Dungeon Master, Lords of Rising, Sun, Fighter Bomber, Sherman M4 ab 15 DM, Thunderhawk, Lost Dutchman Mine ab 30 DM. Gehrke Rene, Falkenberger Ch. 132, O-1090 Berlin

Verk. Amiga mit Mon. 1 MB mit der Software Epic, Bob III, Joysticks 1100 DM VB an Selbstabholer. Tel. 08161/3392 Christian in Freising

Verk. orig. Monkey II, EOB II je 55 DM, Chaos Strikes b., Lemmings, Turrican II, Autheads u.a. je 20 DM, Larry I, II, III Triple 80 DM. Tel. 04852/4672 nach 18 h

Amiga, Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. (Auch Demos etc.) Tel. 0424/41239 Klaus

Verk. orig. Monkey I 25 DM, Monkey II 50 DM, Pirates 20 DM, Future Dreams 15 DM, UMS 15 DM. T. Eilenberg, H.-Löns-Str. 24, O-1501 Fichtenwalde

Verk. orig. Trivial Pursuit 15 DM, X-Copy 10 DM, Battlemaster 15 DM, AT-Karte Vortex Atonce-Plus 200 DM an: T. Eilenberg, H.-Löns-Str. 24, O-1501 Fichtenwalde

Verk. Railroad T. 40 DM, BMP 30 DM, Monkey Island 30 DM, alles zus. 80 DM. Tel. 0711/546407 ab 17 h

Verk. Espana the Games 92, noch fast neu für nur 60 DM. Tel. 07134/3140 und Dierk verl.

Verk. A 500, Mon. 1084 S, WB 1.3, 1 MB, 2 LW, Drucker, X-Copy, 1 Joystick, Maus, Bücher, 21 Orig. Spiele, Mad TV, Monkey 1, 2, VB 1300 DM. Tel. 0228/430270

Suche A 500 mit 1 MB mgl. mit Mon. preisgünstig zu kaufen. Angeb. bitte an: Tobias Käppler, Wilder Mann Str. 43, O-8023 Dresden. Tel. 0351/4608636

Verk. 19 orig. Amiga Spiele (Turrican II, Swic, X-Out, Rainbow Islands, Katakis usw. für zus. 300 DM. Tel. 0841/32201

Verk.- A 500, Speichererw., 2 LW Farbmon., 2 Joysticks, Maus, Mausplatte, und Special Forces für 950 DM an: Ulrich Man, Suderöder Weg 5, 3023 Magdeburg O

A 500 - 2,5 MB, 2. LW, 2 Joyboards, Mans, Diskbox, Orig. Soft, z.B. Epic, Ishar, Curse of Temptress ufw. viele Demogames, Extrabonus. 800 DM. Tel. 06271/71348

Vrk. Orig. Spiele für 20 bis 50 DM, Amberstar, Budokan, Chaos Strikes Back, Bane of the Cosm. Forge, M.U.D.S., Dungeon Quest. Tel. 06185/2925

Verk. M. Islands 30 DM, Wizardry 35 DM, Leg. of F. 30 DM, Antares 25 DM, Drakkhen 25 DM, Populous II 30 DM, NM 3 alles kpl. dt. suche Dragonflight, Beholder 1, Fate. Tel. 09461/1293

Verk. A 500, ext. LW, Action Rep. III, Monitor, Speichererw., 8 Orig., 250 Disks, umfangreiche Lit. u.v.a. weitere Anfrage. Tel. 02241/316439



Verk. nur Orig. Eye of the Beholder, Elvira I + II je 40 DM, Kings Quest V 55 DM, Bat 30 DM, Operation Stealt 50 DM. P. Schreiber, Leuschnerstr. 97, 3500 Kassel. Tel. 0561/404699

Verk. AT-Karte A2286 für A 2000, 2 Mon. alt, incl. 1,2 MB LW, MS-DOS und HB. 400 DM. Tel. 02631/48034

Verk. Champions M., Tennis Cup, Curse of Azure Bonds, Secret Of S. Blades, Pools of Darkness, Kick Off II, Data Disks, ab 18 h. Tel. 07142/43387 Markus

Verk. G. Crazy, Pirates, Buck Rogers, Pool of R., Chaos Strikes Back, Hill Street Blues, Jimmy White Snooker, 1869 melden ab 18 h. Tel. 07142/43387 Markus

Forg. Worlds, Pacland, War Machine, Treas. Islands, Textomat, Virus Check, je 15 DM o. Cover, Power Pack (Textv. Spiele) 60 DM. Tel. 02371/32555

Def. A 500 - 3000 ges., zahle def. bis 250 DM intakt bis 350 DM. Tel. 02371/32555 Thomas

Verk. über 600 Amiga PD Disks mit Spielen, Anwender, Demos, je Disk nur 2 DM. Liste gg. 1,80 DM in Bfm. bei Leo Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Farbmon. 1081, TV Mod., Maus, Joystick, M/J Umschalter, Fachlit., 120 Disks, Abdeckhaube, Orig. Soft, für 1189 DM. Tel. 06131/82754

Verk. A 500, Mon. 1084, 1 MB RAM, 2 LW, 2 Joys, Maus, Soft, Lit., Topzustand. für 1100 DM. Tel. 089/6916992 Florian

Amberstar, Might & Magic III je 35 DM, Battle Isle, Flight o.t. Intruder je 30 DM, Speedball, Simulcra, Interphase, Projectyle, Xenomorph, Tower of Babel je 10 DM. Tel. 08105/1425

Verk. Amiga Orig. (1a Zustand), Listen mit Spielewünsche und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Von-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Suche sensible Soccer, biete 50 sFr, suche auch Chuck Yeager, zahle 35 sFr, jeden Abend 1900 und 2100 erreichbar. Tel. CH 01/9402732 Amiga

Verk. Amiga-Orig. (1a Zustand) Listen mit Spielewünsche und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8752 Auerbach. Tel. 09643/8214

Suche sensible Soccer, biete 50 sFr, suche auch Chuck Yeager, zahle 35 sFr, jeden Abend 1900, und 2100 erreichbar. Tel. CH 01/9402732 Amiga

Suche A 500 im Umkreis von 4700. Tel. 02924/1761 ab 20 h

A 500, 1 MB, 50 Orig. Spiele + Drucker, MPS-1000 (9 Nadler) zu verk. alles auch einzeln. Tel. 06035/1791

Suche 100 % o.k. A 500 in der Preislage zwischen 300 - 450 DM und verk. Gameboy + Simpsons, Castlev. und Tetris für 150 DM. NP 310 DM. Tel. 07324/42357

Suche Tauschpartner für A 500, 100 % Antwort, Listen an: Frank Lauter, Annostr. 5, 5948 Schmallenberg

Verk. Orig. Epic, Dragonsflight, Flood, Cadaver, J.M. Football, Cruise for a Corpse, Flight of the Intruder, Conquestador, Eco Stellar 7, Pirates, Te. 06542/22160

Verk. A 500 mit Speichererw. und Commodore 1084 S Farbmon., 1 Jahr alt, VB 1500 DM, ab 18 h. Tel. 07194/702 Pauly

A 500, Mon. 1084 S, 2. LW, Olivetti Farbdrucker, 1 Meg. 3 Joys, HF-Mod., ca. 60 Orig., Wert ca. 3500 DM VB 2800 DM. O. Göcking, Auenstr. 8, 8 Mü. 5

Superpreise für Orig. Amiga, C 64, PC, Sega, GB und Nintendo. Preisliste anfordern. Heinz Rieken, Kurzer Kamp 47, 2440 Oldenburg

Verk. orig. Populous I + II, Silent S. II, F1 Grand Prix, Steigenberger,. Stadt der Löwen, Bundesliga M., Manager Pro, Sim City, Powermonger. Tel. 06542/22160

Verk. und suche Amiga Public Domain Software und Orig. Nur legal. Schreibt an: T.O.B. Postfach 10, 0435 D-W.4600 Dortmund 1

Verk. orig. JAGXJ220 40 DM, Indy III Act. Ghostbusters II zu je 25 DM, tausche gg. James P. 2 u. Elvira II, Titus nur Orig., Shany Weber, Ahornring 29, 8912 Kaufering. Tel. 08191/70899

Verk.A 500, 1 MB, 2. LW, Farbmon., Farb-Drucker, Maus, Joystick, 36 Spiele (z.B. Monkey I + II) 18 Prg. und v. m. alles 100 % o.k. NP 4000 DM, VB 1900 DM. Tel. 08161/7999

Verk. A 500, Speichererw., Mon. 1084 S, 36 Orig. Spiele für 1000 DM. Tel. 0911/546242 Mathias

Verk. A 500, 1 MB, Mon., 33 Orig. Spiele, Indy III u.v.a. + 5 Anwe. Soft, 2 Mäuse. 2 Joysticks, Leerdisks, massig Zub. NP 3000 DM, Angeb. an: S. Drechsler, Saalf. Str. 2, O-6502 Gera

Verk. Orig. Amiga-Spiele, z.B. Birds of Prey, Cadaver, Might and Magic III, Powermonger, Team Yankee, Tom and the Ghost u.v.a. Preis 20-50 DM. Tel. 06202/78476

Verk. A 500 mit TV Konverter + 2 LW und 100 Disks für VB 780 DM. 9 Monate alt. Tel. 0231/445395 Michael

Verk. Orig. Thunderblade 15 DM, Waterloo 35 DM zus. nur 40 DM. Linnemann Christof, Schubertstr. 7, 4730 Ahlen

Verk. Ferrari F1, F-18, J.a.R. Okt., je 25 DM, Sim City, Great Courts, Falcon, Dragon Flight je 35 DM, PC Soft Spiele. Tel. 02241/333371 Martin Kämper

Verk. o. tausche: 20 DM, R-Type, Emlyn Hughes, 40 DM, Shadowlands, Fire & Ice. Tel. 06359/81533

Verk. orig. Populous, Power Monger, Champ. o. Krynn, Chaos Strikes Back, B.M. Prof. Battle Isle, Video Page PAL. Tel. 02241/316892 Preis 25-50 DM

Wahnsinn. A 2000 + Stereomon. 1084 S, 2 x 3,5" + Supra Modem 2400, Soundsampler, 400 Disks, 8 Orig., 3 Joysticks, 2 Mäuse, alles Topzustand, 1200 DM, 8400 öS. Tel. 0222/2298445

A 500, 1 MB, 2. LW, Bücher, Zub. VB 600 DM. Tel. 06128/73772

Amiga! Suche Tauschpartner, habe u.a. PGA Golf, Great Courts 2, Toki Manch. Uni. Europe, schickt Listen an: Matthias Funk, Insterburger Str. 7, 4992 Espelkamp

Orig. Games ges. für Amiga-Einsteiger: M. Matting, Singerstr. 11, O-8045 Dresden

Verk. Monkey Island II, Railroad T. 1, Ultima V, Battle Isle, Powermonger, Chaos Strikes Back, Katakis wg. Systemaufgabe. Alexander Günther. Tel. 05682/4313

Verk. wg. Systemwechsel A 500, 2,5 MB , 2. LW, Mon., 3 Joys, 240 Disks, 13 Orig. Null-Modem, XCopy Pro. 5.0 für 1200 DM, Michael Kremer. Tel. 02181/64387

Verk. 22 Orig.: Sensible Soccer, Great Courts II, Ikt, Bundesl. M., Pro., etc. Supergünstig. Preisliste anfordern. Tel. 07081/8097

Verk. Amiga-Orig. Preise zw. 10 - 55 DM. Gratisliste anfordern bei: W. Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz. Tel. 09231/4204 17-20 h

Neue + alte PD-Software günstig wegen Systemwechsel abzugeben. Liste anfordern: S. Feige, Kahrstr. 74, 43 Essen 1, 2 DM RP beilegen

Verk. oder tausche Amiga-Orig. sowie div. Konsclen, Nikolaus Joka, Lilienstr. 43, 43 Essen 1. Tel. 0201/423305 Fax 0201/420281

Verk. orig. X-Copy 5, Hardware 40 DM, Legend of F. 40 DM, Fate 45 DM, Airborne Ranger 30 DM, Turrican I und II für 30 DM. Tel. 07222/29057

Verk. orig. Epic 50 DM, Shadow Lands 50 DM und Lotus II 30 DM. Tel. 06150/17268 ab 17 h

Verk. Dynablaster, Powermonger, Immortal, Spherical, für je 30 DM. Tel. 0431/735052

Rollenspiel für Amiga zu verk., Black Crypt 50 DM, Pool of Rad. 40 DM, Secret of S. Baldes 40 DM, Freezer Modul Action Rep. III für 150 DM. Tel. 04151/2617

Verk. Alcatraz, F-29, Lotus II je 35 DM, Vroom, F-19, Wolfchild, WWF, Gobliins, Fotl je 40 DM, Kots 45 DM, SS2 50 DM, Viruscontrol 3.0 35 DM. Kampsrad Steffen, Namburger Str. 7, O-6900 Jena

Verk.- A 500, 2,5 MB, 2 LW, Action Rep. MKIII, 2 Joysticks, 20 Leerdisks, Disk Box, TV-Mod., für 1200 DM. Tel. 0561/14001 Uwe

Verk. orig. Wing Commander 50 DM, Falcon F15 30 DM, Monkey Islands I 40 DM, A10 50 DM, Killius Cloud 30 DM, F29 40 DM, Speichererw. 30 DM u.a. Tel. 08161/12398

A 500, 1 MB, 3,5" ext. LW, Joys, Mon., Philips 8833 II, Dru. Epson LX-400, Action Rep. III, Software, 175 Leerd., Kleinzub., VB 2350 DM ab 18 h. Tel. 05322/54682

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, 24 Nadel Drucker LC24 - 20, 5 Orig., z.B. Monkey Islands, 2 + 30 Disks, nur 1600 DM. K. Petzold, Waldstr. 39, O-2222 Karlswangen

Verk. Cruise F.A.C. dt. 45 DM, 2. LW, 120 DM, 171 Disks PD, Spiele, Anw., 100 DM, A 500 Buch D. Becker 30 DM. Tel. 02565/3772

Verk. M1 50 DM, Falcon 30 DM, Mission II 20 DM, F15 II 50 DM, F19 50 DM, Flight of the Intruder 40 DM, Battle Isle 50 DM, Birds of Prey 60 DM, Xenon 20 DM. Tel. 07423/82565

Verk. A 500, 3 MB, TV Mod. 8 Orig., Birds of Prey, Monkey II, Gods, Falcon, Populous, X-Out, Killing Game Show, für 1000 DM. Sven Rumpf, Fritz Hankelstr. 23, O-4734 Oldisleben

Verk. A 500, 1 MB RAM, HF-Mod., 2 Disks, 13 Orig. Spiele, viel Zub. VB 750 DM. Chr. Pietzner, Eichelhäherstr. 32, 8 München 60

Tausche 128er mit Floppy gg. A 500, Zuzahlung bis zu 80 DM mgl., Carsten Moser, Fuhlenstr. 32, 4242 Rees 1. Tel. 02851/7520 ab 20 h

Tausche Amberstar gg. Wizadry 7 oder DSA. Carsten Moser, Fuhlenstr. 32, 4242 Rees 1. Tel. 02851/7520 ab 20 h

Help! Wer kann mir eine Komplettlösung von Dungeonmaster geben? Tel. 04255/1419

Verk. A 500, MB, 2 LW, MK2, Mon. 1084 S, Dr. MPS 1230, 3 D., Lemmings, FS 2,2 Mäuse, Joys, NP 2600 DM, VHB 1600 DM. Tel. 089/4605162 Felix

Verk. A 500, 1 MB, 11 Games (Populous II, Lotus II, etc.) 100 Disks, Diskbox, 2 Joys, 30 Mag. (Amiga, Joker etc.) + Mon. 1084 S, PD-Disks, für nur 1350 DM. Tel. 06152/40520

Verk. 1 MB Chipramerw. für A 500 Plus, od. Amiga 600, Preis VB. 100 % o.k. noch mit Garantie. Tel. 05341/46322 öfter versuchen

Verk. Fate Gates of Dawn, Dungeon Master, Powermonger, Return of Medusa, Battle Chees II, F-15 Strike Eagle II, F-29, PGA Tour Golf, alles für nur 40 DM. Tel. 0711/876083

Verk. A 500, Mon. 1084 S, Trackball Maus, 9 Spiel auch einzeln. Verk. für nur 1350 DM. Tel. 0711/876083

Verk. Civilisation 65 DM, Winzer 40 DM, Eye of the Beholder I 25 DM, Powermonger 30 DM, Drakkhen 30 DM, Bloodw. + Data Disk 40 DM, Mega Traveller I 40 DM, Dragon Wars 20 DM. Tel. 05363/2874 Maik

Verk. Civilisation 65 DM, Imperium 25 DM, Dragons of Flame 25 DM, Powermonger 30 DM, alles orig. Tel. 05363/2874 Maik

Verk. Orig. Amigasoft, Nuclear War 10 DM, Riskant 5 DM, Great Courts für 5 DM, Allcopy mit Hardware für 10 DM. Angeb. A. Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Verk. orig. Loopz, Int. Soccer, Batman, Baseball, Europ. Soccer, Prince of Persia. Tel. 06332/14318

A 600, 2 MB, Maus, div. Software, NP 999 DM zu verk., oder tausche gg. gleichaltrigen A 500, 4 Monate, viele Spiele, A. Kaiser, J.Gl-Str. 22, O-5103 Neudietendorf

Suche für A 500 Nectaris Full Metal Planet, Wings of Furi und Risiko Angeb. an: Michael Kupke, Jülicher Weg 26, 4170 Geldern 1

Verk. A 500, 48 MB-Festplatte, 2,3 MB Speichererw., viele Spiele, TV-Mod., Philips-Mon. VHB 1700 DM. Tel. 07247/1429

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, 24 Nadeldrucker LC24 - 20 + 5 Orig. z.B. Monkey Island II + 30 Disks nur 1600 DM. K. Petzold, Waldstr. 39, O-222 Karlshagen (1/2 Jahr alt)

Verk. Populous 20 DM, Loom 20 DM, Interphase 15 DM, Rings of Medusa 20 DM, The Big Real 15 DM oder alle zus. 75 DM. Dirk Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Verk. A 500, 2,4 MB, 40 MB HD, A. Replay III, Trackball, 2 Joysticks, 2. LW, Mon. (neu ca. 3200 DM) für 2500 DM, dazu Lit. + Soft, (Orig.) Th. Dietz, Steinfurter Str. 21, O-4440 Wolfen

Special Forces + Battle Command + Race D. kpl. zu verk., alles nw. Orig. zum superbilligen Gesamtpreis von 40 DM. Tel. 07541/52379

A 500, 2. LW, Mon. 2 Diskb., ca. 35 Hefte, 52 Orig. ca. 90 Disks, 3 Joysticks, 2 Mouse, Bücher, Haube, Pad, Kpl. VB 3500 DM. Tel. 0228/344822 Till, Bonn

Verk. orig. Das schwarze Auge, Block C., Imagine, Vista, Beckertext, Super ED C, Zeitschriften, suche Grafiktablett 17-20 h. Tel. 0541/17981

Amiga-Orig. Goblins, Shadowlands, M+M III, Abandoned Places, Elvira I + II,m Bat, Dath, Knight of Krynn, Silver Blades, Pools of Darknss, u.a. Tel. 06322/7851

Verk. orig. West World 40 DM, Bundesl. M. II 40 DM, Regent 40 DM, Zak MC Kracken 30 DM, Monkey Island I 40 DM, Monkey Island II 50 DM. Tel. 0561/518798

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, insg. 4 LW, Maus, Pad, Orig. Zak MC Kracken, Monkey II, Larry 5, usw. 1 Jahr alt 100 % o.k. nur 1000 DM. Tel. 0212/318649

Orig. Amiga Spiele, Heros Quest IV, Silent S. I + II, Lotus Esprit, Turbo usw. für je 25-45 DM. Tel. 06190/6285

Lure of Temptress 35 DM, Tel. 08332/1369, Elvira II 35 DM, Monkey I. I + II 35 DM, Battle Isle 30 DM, H. of China 20 DM, R. of Dragon 20 DM, Ultima 30 DM, Space 20 DM. Dragons Lair I

Verk. orig. Silent S. II, M1 Tank Pr., Knights of the Sky, Falcon, Miss. D. I + II, Their Finest Hour, Miss. D., Larry III, Heiko H. Tel. 02103/44844 ab 18 h

Verk. orig. Flight of the Intruder, UMS II, Birds of Orey, NAM, Harpoon, F19, Gunship, Powermonger, Battlehawks, 1942. Heiko H. Tel. 02103/44844 ab 18 h

Vergebe Amigasoftware in ganz Euorpa. Gratisliste unter Helga Wegenstein, Postfach 41, A-1204 Wien

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 Stereo, Abdeckhaube, 2 Diskboxen, 200 Disks, Orig. (Populous II, Battle Isle...) Joystick, Megaboard, Maus, Mauspad, NP 2050 DM, VB 1200 DM. Tel. 09639/420 Alexander

Verk. A 500, 3,5" Zoll Disklw., MKIII, 100 Disks, Abdeckhaube, 2 Joys und TV Modul, VB 900 DM. Tel. 05173/1470 Ulf Bellersheim

A 2000 + Mon. 1084 VHB 1300 DM, Orig. Spiele je 30 DM: Elite, Battle Isle, Railr. T., Bards Tale 1-3 50 DM, Sachbücher 30 DM. Tel. 07031/84852

Verk. Super Spiele für 4-40 DM. z.B. Monkey Island II, Kick Off II, Manchester United Europe u.s.w. verk. auch GB mit 3 Spielen für 120 DM. Tel. 06408/7718

Verk. Wolfpack 25 DM, Waterloo 20 DM, Falcon Mission Disk II 25 DM, Cadaver 15 DM, zus. 95 DM, außerdem Flight of the Intruder. PC/20. Tel. 05241/29529

A 500, 1 MB, Action Rep. MKIII, MP 51500 C, Mon. Philips, CM 8802, Mon. Ständer, 2 Joys, Kabel, 200 Disks, 2 Boxen, Abdeckhaube, Mousepad, nur kpl. 1550 DM. Telefon 02941/60235

Verk. Orig. Imperium, Pirates, Eye of the Beholder, Dragonflight, Battle Isle, Populous II, Starflight I + II, Fire and Ice, Epic, On the Road. Tel. 06542/22160

A 500, 1 MB, 2 LW, 1084 S, 2 Bücher, 19 Zeitschriften, ComPro, 34 Orig. 71 PD's in 2 Boxen, VB 2000 DM für Selbstabholer. Jens Bohot, O-7980 Finsterwalde, Klingmühler Eck 14

Tausche A 1000 mit Kickstart 1.1 - 1.3 gg. A 500 mit 1 MB, 2. LW, evtl. Drucker und Zub. Lege bis zu 100 DM drauf.Tel. 06294/95385

Verk. A 2000 2 LW, Farbmon., Dragonflight, zahlreiche Bücher ohne Maus VB 1550 DM. Tel. 09126/1339 ab 14 h

Suche: Shadowgate, Kaiser dt. Textverarbeitung, Elvira I + II, Verk. Amberstar, Might & Magic III, Heros Quest, Police Quest II je 50 DM, Tel. 0821/481712

Kaufe & verk. Orig. für Amiga & PCs. Über 90 Spiele, Civilisation, Indy 4, Beholder II, Kyrandia, etc. Schickt eure Liste an Tel. 05382/4858 oder fordert meine an

Verk. A 500, nw. Liste mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Roland Schenner, Primesberg 3, 4822 Goisern. Tel. 06135/8363 Österreich

Kaufe Amiga-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8079 Ingolstadt

Amiga Orig. Soft: Battle Isle, Data Disk 90 DM, Special Force 70 DM, Team Y. 60 DM, Red Baron 70 DM, Maxon Kick Pascal + 1150 Seiten Amiga Bücher 200 DM, Midi Interface 80 DM. Tel. 02733/6405 Dietmar Krämer

Verk. A 500, 1 MB, neues Int. LW, Mon., Drukker, TV Tuner, TV Adapter, 55 Orig. Disks, Disk Box, Joysticks, Abdeckhaube, VB 2400 DM. Tel. 0711/2864306

Verk. A 2000, 3 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, AT-Karte A2286 + 5,25" LW, Zub. VB 2500 DM. Tel. 07623/8155

Verk. wg. Doppelschenkung kaum benutzten Drucker (Epson LQ 450) für 550 DM. Tel. 02871/40143 ab 19 h

Verk. die Spiele: Simant 60 DM, Silent S. 50 DM, Bandit Kings o. A. C. 45 DM, Black Gold 40 DM, Tel. 089/3154227 Peter Graf, Preise VB

Verk. 30 DM, Dungeon Master, Pool of Rd., Powermonger, Sim City 40 DM, Champ. of. Kr., Heros Quest 1, Pirates, Zak MC Kracken 50 DM, Ultima 6. Tel. 07443/6858 Stefan 18-19 h

Verk. 50 DM, Bundesl. M. Pro., Maniac M. 60 DM, Eye of the Beholder, Loom. Fate, Might and M., Patrizier, Sim Ant, Rail R. Tel. 07443/6858 Stefan 18-19 h

Verk. 20 DM, Bloodw., Imp. Mission II, Sh., Oil Imp., Rock'n Roll, Sentinel, Winter G., Wonderboy, World Games 30 DM. Tel. 07443/6858 Stefan 18-19 h

Verk. 10 DM, Bloodw. Data, Ferari Form 1, 1St Pers. Pinball, Football, M. II, Fugger, Thunderboy 20 DM, Bardstale II, Garrison II, Fish, Guild of th. Tel. 074443/6858 Stefan 18-19 h

Verk. orig. The Immortal, Cadaver, Lemmings, je 35 DM, Beast II, je 45 DM. Tel. 09546/6749 ab 18.30 h

Verk. A 500, 2. LW, 24-Nadeldrucker, Orig. wie: Civilisation, Silent S. II, Railroad T., HB, Joysticks, 120 Disks, FP 1500 DM. Tel. 02866/9589

Achtung! Verk. 8 Monate alten A 500, 1 MB, Farbmon. 1084S, 2 Joys, Maus, Prg. 150 Disks, 2 Diskboxen, div. Zub. für nur 1400 DM. Tel. 0421/601971 Amir ab 16 h

Verk. Orig. Amiga Spiele z.B. Sim Ant., Amberstar, Battle Isle. Tel. 07041/41026 50 % des Orig. Preises

Verk. Monkey 1, Monkey 2, Sensible Soccer, Loom, Gods, Cadaver, 2-Out, Aprentice, Muds, Ghost n Goblins, Dino, Shadow 1, PGA Golf Tel. 0161/2333553 ab 6

A 500, 1 MB, Maus, Media Box, 150 a 3,5" Monkey Island II, Sensible Soccer, Cadaver, 2-Out zus. zu verk. für 1050 DM. Tel. 0161/2333553. Tel. 030/6255029 ab 6

Verk. A 500, mit 2. LW, Farbmon., 1 MB RAM, 2 Joysticks, Diskbox, 50 Disks, erst ein halbes Jahr alt, für 1200 DM. Tel. 069/344998

Verk. Dragonflight, S.Q.4, Monkey II, Cal. Games, Flood, Powermonger, Wonderboy, Beholder, Death Knights u.v.m., suche Spiele von SSI, SSG, Orig. auch Sammlung. Tel. 0721/859677

Verk. Orig. Battle Chess II, Ninja Remix für 60 DM. Tel. Sascha Heinrich. Tel. 06181/79826

Verk. A 500, 1 MB, mit Buck Rogers, Eye of the Beholder, Dungeon Master für nur 500 DM. Tel. 089/6096223

Verk. A 2000, Farbmon, 2 x LW, Joysticks, Assembler, Software, Bücher für 1600 DM. Tel. 08705/743 ab 17 h

A 2000, 57 MB SCSI Festplatte, PC-Karte, Ext. LW, 5,25" Zoll LW, 1084 S Mon., ca. 80 Orig. Spiele, FP 3500 DM. Tel.09131/789881 tagsüber

A 500, 1084 Mon. 1 MB + 2. LW, 2 Joys, sehr viele, sehr gute Spiele (Monkey II, Lotus II, Populous 2 für nur 1000 DM zu verk.) Tel. 0271/310565

Verk. orig. Grandstand Comp. W.C. Leaderb. Continen. Circus, Great Court, Gazzas S. Soccer, 45 DM, Major Motion 15 DM, suche günstig Game Gear. Tel. 04331/62978 Olaf

Achtung! Verk. für Amiga: Monkey Island, Midwinter, First Samurai, Pang, Chuck R., Toki, Jump. Jackson, Alien Breed, Manchester II, 30-40 DM + Porto. Te. 08671/20252 ab 18 h

Suche für Amiga: 2 MB Erweiterung, Sim Fish, Sim Earth, Gunship 2000, Battle Isle, Lotus III, B.C. Kid, Rolling Ronny, Special Forges. Tel. 089/3154227

Verk.- A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 2. LW, 1 Joystick, 1 Maus, ca. 150 Disks, 2 orig. Spiele, für nur 1000 DM VB. Tel.05363/2874 Maik

MS-DOS

7 Orig. Sp. m. Anl. dt., Atomic, Battle Chess, Klax, Loopz, Blood Money, Tetris, Speedball - hat keine Box nur zus. 200 DM. Tel. 04183/2927

Tausche im Verhältnis 2:1, biete PQ3 dt., SQ 4 dt., Eco dt., GS 2000, Midwinter 2, Gods Starb., Soccer, suche Star Trek, Humans, Mad TV, Indy 4, Civil. Tel. 0711/703602 Andy

Nur verk.: Magic Pockets, Space Quest 4, VGA, kpl. dt., Chips Challenge, Prehistorik, neues Super-Jump'n Run, von Titus. Tel. 08053/2624 Florian ab 19 h

Verk. Simpsons 3,5" alles kpl. vorhanden, fehlerfrei, garantiert, 55 DM. Peter Bach, Schloss-Str. 7, 6643 Perl-Nenning

Verk. tausche Cadaver dt., Monkey 1 dt., je 30 DM, KQ 5, Timequest, Spellcasting 201, Ultima 6 je 40 DM, tausche gg. Rollenspiele u. Adventures. Tel. 09409/2377

Super Angebot! Tausche Kick Off II gg. Speedball II, ggf. gg. Speedball 1. Tel. 06629/6533

Verk. M. Island I + II dt., Eternam, Star Trek, Darkseed, DSA, Siege, Civilisation, je 50 DM, M. Windische, Franz-Mehring-Str. 32, 9550 Zwickau O

Suche: Zuv. Tauschpartner (auch Anfänger), schreibt an: Sascha Hein, Birkenbergstr. 18, 5090 Leverkusen 3

Verk. Heavymetal, Crazy Cars II, Italy 90, und Airborne Ranger zus. für 35 DM. Bräuning Torsten, Töpferstr. 30, O-9340 Marienberg

Tausche Monkey II dt., Dune dt., Beholder II dt., Battle Isle, Unch Waters Epic. Suche DSA, H.a. China dt., Swotl, Ultima, Underworld, 1869 Patrizier u.a. Tel. 06021/98946

Suche Mechwarrior, verk. div. Hardwareteile. Anrufe bitte erst ab 15.30 h. Tel. 0261/74268, Frank

Verk. Aces of the P. 65 DM, Falcon III 80 DM, Gunship 2000 60 DM, alle mit 3,5" Orig. mit Anl. u. Verp. Tel. 02237/1589 Jörg

Verk. das beste und aktuelles, was es derzeit auf dem PD-Markt gibt. Auch Demos. Gratis-Liste gg. 1 DM RP bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen

Verk. 386 25 MHz, 40 MB AT-Bus Platte, SVGA Karte, 1 MB RAM, mit Cop., Gameport, 1,2 MB LW, VHB 1199 DM, außerdem 386 SC/16 MHz, Board. Tel. 06131/81558 Jochen

Verk. PC-Orig. MM2 30 DM, MM3 40 DM, Imperium 20 DM, Hard Nova 30 DM, Links 386 60 DM, SC2 50 DM, Ultima 6 50 DM, alles orig. 100 % o.k. Tel. 02623/4455

Verk. 386-25 MHz, 2 MB RAM, 80 MB HD, VGA Karte, Mon. 2 LW, DR-DOS, etc. für 2000 DM. Tel. 07071/440158

Verk. WC I-SM II, Data-Becker, WV-HB, P38-Mission für Swotl 18-20.30 h. Tel. 0711/424992

Suche ATP, A320, und für FS3 Scenerie-Disk sowie Lemmings, Animator 2. Modem/Faxmodem von 18-20 h. Tel. 0711/424992

Neueste Spieletools ab 3 DM, möchte alles wg. Systemaufgabe so schnell wie mgl. verk., gg. ein Rückumschlag von 2 DM Liste anfordern. Thomas Lichtenegger, A-5026 Aigen/Pf. 52, Österreich

Suche für meinen PC, Wing Commander 1+2, A-Train, Mad TV, Dungeon Master. Tel. 02671/3258 nach 19 h

Kaufe Rollenspiele: Space R., Moebius, Drakkhen, Sleeping, Gods Lie, Star Commander, Battle Tech, Dont go alone, Keef the T., Bloodwych, Data. Carsten. Tel. 05832/305

Verk. Orig. für PC: Legend of K., Indiana J. 4, Ultima, Underworld für je 60 DM. Tel. 07034/20119

Verk. PC 30/3 von Commodore 3,5 und 5,25" LW, MS-DOS, Vers. 4.01, VGA Copy, 21 MB Festplatte. 12 MHz, Mouse, Joystick, eine Überraschung, 1600 DM. Tel. 02431/6871

Verk. PC Wings 88-10, 5,25" 360 KB, Herc. Bernsteinmon., Cherry Tast., DOS 3.3 250 DM. Tel. 0491/3028

Verk. 386, 25 MHz, 105 MB HD, evtl. 2 MB erw., auf 8 MB RAM, VGA-Karte u. Mon., 3,5" und 5,25" HD LW, MS-DOS 5.0, Maus, div. Spiele, 6 Monate alt, VB 2200 DM. Tel. 040/8901194

Suche Orig. Spiele. Wer hat sie billig abzugeben. Egal ol alt oder neu der schreibt oder ruft an: Jochen Daub, Feldstr. 17, 6340 Dillenburg. Tel. 02771/6558

Verk. 286-16 AT, 16 MHz, 1 MB RAM, 42 MB, Maus, LW 3,5" + 5,25", VGA, Farbmon., Adlib. DOS 5.0, Windows 3.0, Works 2.0, PBasic, 320 KB, VB 1500 DM. Tel. 089/776867 Gabriel

Verk. PC 386er, 33 MHz, 4 MB, 80 MB, Festplatte, VGA-Mon. und DOS 5.0, Windows 3.0, Mad TV, Monkey II, WC 1, WC II, Civilisation. Tel. 069/479281

Verk. AT 286 12 MHz, 20 MB HD, 1 MB RAM, VGA, 3,5" und 5,25" LW, ohne Mon. MS-DOS, 4.01, HB, f. 1190 DM, Großräschen. Tel. 035753/5791 ab 14 h Jens

Verk. Sound Blaster mit CMS Chip Satz Stereo 200 DM VB, PQ3 30 DM, SQ4 kpl. dt. 35 DM, DSA 35 DM, Nova 9 25 DM, U7 40 DM, Lure of the T. 35 DM u.v.a. Tel. 07321/62356

Verk. PC-AT 286, 12 MHz, 1 MB RAM, 44 MB HD, 3,5" und 5,25" HD-LW, inkl. Joystick und Maus, für 1150 DM, mit VGA Mon. für 1600 DM. J. Pohle, Fichtestr. 15, Großräschen, O-7805

Verk. Champions of Krynn, Rings of M. 40 DM, Sim Earth, M. Island 45 DM, Falcon 3.0 75 DM, und GB + Tetris 65 DM. Tel. 09401/80310, Donaustr. 9, 8401 Neutraubling, Boris

Verk. Castle of Dr. B., Falcon 3.0, je 60 DM und American Civil War 10 DM, Blue Max o. Anl. 30 DM. Alles Orig. Tel. 09568/86282 Oli

Verk. 486-20 MHz, 120 HD, 4 MB RAM, SVGA mit Mon. 2 LW, MS-DOS 5.0, ca. 3000 DM. G. Henschel, Gernröder Str. 9, O-3023 Magdeburg

Sound Karte: Neu, Streo, CDRom, Midi Anschl. s/w 220 DM, Soundkarte, neu 80 DM, Faxmodem 175 DM. Tel. 07154/180437

Verk. oder tausche orig. u.n. vers. Framework 4, sowie viele Simulationen (Testdrive 2, 3, Jetfighter, Stuntcar-Racer usw.) Tel. 0451/493306

Verk. meine sämtlichen Simulationen (Jetfighter 2, Gun Boat, Testdrive 2 + 3, Stuntcar Racer u.v.a.) Tel. 0451/493306

Verk. Command HQ, Civilisation, Falcon 3.0, Gunship 2000, F117, JF2, Red Baron, EDB, Sim Earth, Swotl, ca. 40-60 DM. Tel. 06027/6404

Tausche Falcon 3, Swotl, Phosbos 2, TD 3, Magic Pockets, MAD TV, GS2000, Gods u.a. gg. Eterman, Indy 4, F15-3, Harrier, Dark Seed, u.a. alles anbieten. Tel. 07731/29209 Matthias

Verk. Speichererw. u. Orig. Computerspiele. Tel. 06245/3115 Ernst Seebacher, Austria

Tausche oder verk. Might and Magic III gg. ein anderes Adventure z.B. Eye of the Beholder 2 u.a. Tel. 0721/849684

Suche Tauschpartner für PC-Spiele 5,25" bin auch an Kauf interessiert. Bitte schickt eure Listen an: Ivano Marcon, Ackerstr. 8, 8610 Uster, Schweiz

Verk. ungebr. orig. Prg. z.B. DOS-Changer für 20 DM VB. Tel. 089/3162567

Verk. Ferari-Formula-One 40 DM, tausche auch gg. Wings of F., o. North and South. Tel. 03695/2077

Verk. 386 SC 25 MHz, 2 MB RAM, 42 MB Harddisk, 3,5" HD + 5,25" HD LW, VGA 1024 x 768, 512 KB, Monit. strahl., Soundblaster II, 2 Spiele, 1 P. 1 G, Minitower, VB 2200 DM. Tel. 07121/506853

Verk. Hercules Graphics Station Card mit 3 MB RAM (16,7 Mil. Farben, Treiber für Windows 3.1, Autocad, 3D Studio). Ulrich Gonner, 6370 Lauda. Tel. 09343/4329

Verk. 386-40 DX, 8 MB RAM, 130 MB Festplatte, Highcolor, 32 K FArben, VGA Karte, Ixpado, 2 x ser. Schnittstelle 3,5" + 5,25" LW für nur 2000 DM. Tel. 0211/456650

Verk. orig. Wing Commander 2, Planets Edge, kpl. dt., Startrek 25, Anniversary je 50 DM. Space Ace für 20 DM, suche Elite 2, Task Force 42. Tel. 05371/12022 ab 17 h

Verk. Monkey I + II, 40 und 50 DM, Indy III 30 DM, Red Baron engl. 50 DM, Swotl 50 DM. Tel. 05609/2106

Verk. Cony of t. L. 70 DM, F29, Titus the F. je 50 DM, Lemmings 30 DM, North and S. 20 DM, Joystick-Karte bis 20 MHz 30 DM. Tel. 07541/52525

Verk. 286/12 Motherboard, 4 MB RAM. Tel. 07721/73675 ab 18 h

Verk. 14" Multiscan Mon. Sony 1404 E, 1 Jahr alt, Aufl. 1024 x 768, flimmerfrei, bei 800 x 600, Lochabstand 0,26 mm, nicht strahlungsarm, VB 1001 DM. Tel. 02238/41546

PC-Orig. zu verk.: Planet Edge, SSS, SSII, MM3, u.a. Liste gg. RP bei: A. Egeler, Haberskircher Str. 26, 8904 Friedberg

386-16 MHz, 1 MB RAM, 40 MB HD, VGA-Mon., Tastatur, Joystick, Mouse, Software, und Amstrad, DIN A3, Drucker (24 Nadler). Tel. 0228/342647 VB 2000 DM

Powermonger orig. zu verk. Anl. in dt., 3,5" Disk, Preis VB. Tel. 02306/54089 Andreas

Suche M. I. 2 und J. James 4 kpl. in dt.- Verk. Monkey Island II in engl. für 55 DM. Tel. 06556/7330 Dirk Mo-Do 15-17 h

Verk. Orig. Stellar 7, The Games-Winter Edition CGA. Tel. 06332/14318

Hilfe! Verzweifelter Gamer sucht M.U.D. S. für ca. 40 sFr Tel. 031/9610807 oder Timo Hofmann, Breiträgertenstr, 22, 3122 Kehrsatz, Schweiz

Verk. Titus the Fox, Star Trek 25 th, je 45 DM, 3,5" und Indy 500, Populous je 40 DM, 5,25" sowie Monkey Island EGA 3,5". Tel. 02451/3374 Adrian

Verk. U7, Underw., M + M3, U6, Monkey 2, PQ3, LSL 3, Indy 3, SQ3, W. Beamish, WC 2, SQ1 + Speech, Wonderland, Moonwalker, suche: ECO Quest, SQ1, Castle Dr. Brain. ab 20 h. Tel. 06734/8930

Tausche: U7, Ultima + Underw., EOTB 2, WC2, EOTB 1, Monkey 2, Sim City, Populous, HQ2, MM3, Suche: Das schwarze Auge, Wizardry 6 dt. Indy 4, A-Train, Dungeon Master. Tel. 03937/42352

Verk. PC-Orig. Monkey II dt., Indy IV dt., Darkness, Schwarze Auge, SQ III dt. u.v.n., suche: Ultima I-IV, M&M I-III, Bards Tale T., SSI-Rollenspiele & Tauschpartner. Tel. 02445/7913

Für Einsteiger! Schneider Euro-PC 512 KB, m. 3,5" LW, Mon., inkl. viel Soft + Lernprg. u. HB, VB 950 DM, Drucker + 250 DM. Tel. 089/398216 ab 15 h

Verk. MS-DOS-PC + Mon. EGA + Spiele, Prg., ideal zum Spielen und Arbeiten VB 1500 DM. Marcel Schwinger, 7151 Spiegelberg. Tel. 07194/245

Tausche oder verk. Orig. Spiele z.B. Hartball 3, Rise of the Dragons, Infos von: Thomas Eberl, Buchenstr. 17, 8170 Bad Tölz

Suche Orig.: Strategie/Simulation/Wirtschaftsspiele, z.B. A-Train, WC, B. Isle, Task Force, F16 Sp., Civilisation, Sim Earth, 1896 auch ältere Prg. Ralf. Tel. 07502/4511 ab 18 h

Tausche od. verk. M. Island II, Civilisation, Unch. Waters, Battle Isle, Red L., je 35-50 DM, Adlib 100 DM, Multiscan VGA-Mon. 600 DM, nur Wochenende. Tel. 07041/5990

Verk. Orig. M1-Tank, Robin H.,m PQ3, HQ2, BMP WC1, Mission d. 1, Patrizier, Suche Orig. Ultima 7 dt., Cadaver, On the Road, Dungeon Master, Power Monger ab 18 h. Tel. 08142/12353

Verk. tausche Ultima 7 dt., Battle Isle, Data Disk I, SSI, Spelljammer. Tel. 09131/15353 Peter

Verk. PC-Orig. Ultima 7, Sim Ant, 688 Attack Sub, Steel Empire, Medi. Lords, Carrier Strike, WC2-SO2, Castles, Treasures o.T.S. Frontier. Tel. 04127/8361 Lutz

Tausche Command HQ, Bundesligam. prof., WC2, Swotl, Pools of Darkness, Aces of P., LHX, suche Rollenspiele, Strategiespiele und Simulationen auch Kauf. Tel. 06624/6535

Verk. Soundblaster pro für 320 sFr oder 380 DM, Software und Midi Kabel sowie CD ROM Interface. Tel. 031/9216921

Verk., tausche Lure of the Temptress, 1860, Air-Bucks, Stellar 7, Prop. of the Shadow, Plan 9, From Outer Space, Tel. 0821/495371 Andreas ab 18 h

Tausche Indy 4, engl. gg. Space Quest 4, oder Kings Quest V und EOB2 gg. Star Trek 25th oder Ultima 6. Jan H. Willms,. Alexanderstr. 44, 2900 Oldenburg

Verk. Red Baron dt. + Star Trek 25zh zus. nur 70 DM. Tel. 07832/8856 ab 18 h

Verk. WC II, SO 1, SO 2, Falcon 3.0, Aces of the P. je 65 DM, F-19 Stealth F. 45 DM für Swotl, He162, DO335 50 DM incl. Tel. u. BTX 0721/753284

Verk. A-Train, Das Schwarze Auge, Der Patrizier, Indy IV, Bards Tale III, Mad TV, Cadaver, u.v.a. Veit u. Tobias Schießl, Heydenreichstr. 8, 8400 Regensburg

Verk. Schneider Euro PC mit Mon. Tastatur 3,5" - 5,25" LW und Maus, 6 Monate alt, mit Spielen und Büchern 1000 DM. Tel. 0203/494724

Verk. MS-DOS AT 82 Multi S. VGA-Karte, DOS 4.01 40 MB Festplatte 640 KB RAM, 16 MHz, 3,5" Zoll 1500 DM, Jost, Salzhausen. Tel. 04172/7103

Verk. Orig. Special Forces. Suche ganz dringend Nuclear War. Zahle gut. Am besten ab 15 h. Tel. 02452/3684

Verk. o. tausche orig. Spiele: Cruise f. a. C., Hoc, Red Baron, Finest Hour, Nam, Mad TV, Bandit Kings, UM2, KQ3 + Aufl., HQ, 40 -50 DM, SS, Hound of Shadow 25 DM. 18 h. Tel. 08137/2207

Verk. Civilisation 60 DM, Aces of the Pacific 70 DM, Dungeon Master 50 DM, Gunship 50 DM, F19 40 DM, alles auf 3,5" und wie neu. M. Bastuck. Tl. 06831/82788 nach 19 h

Verk. PC-Soft + Atari ST Soft,. schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, 6400 AJ Heerlen, Holland Orig.

Verk. od. tausche: Battle Isle, Ultima 7, Powermonger, Storm Master, PGA Golf, Castles + Data, Gunboat, Scenario, Age, Warlords. Tel. 06421/31138

Verk. Mittelalter-Sim., Medieval Lords 40 DM, Imperator 40 DM, Warlords 30 DM, Conquestador 50 DM. Michael. Tel. 0251/81558

Verk. B17, Aces of the Pacific, Special Forces je 60 DM, The Perfect General 60 DM, Perfect Gen. WWII-Scenario 40 DM, Conquestador 50 DM, Michael Tel. 0251/81558

286/12, VGA-Mon., VGA-Karte, Adlib Sound Karte, Jukebox, Fujitsu, Keyboard, 3 Orig. Spiele: Startrek 25th, Colonels, Railroad, insg. f. 1000 DM zu verk. Tel. 069/290588

Tausche WC2, Darkseed, Shadowlands, Aces of the Pacific, Star Trek, Leather 60 D, Of Phobis, MO-More, Lemmings, Immortal, Bards T., Const. Kit, Tel. 08039/3362 ab 18 h

Verk. orig. Spiele für PC wie z.B. Monkey II, Manchester United, Kaiser II, Kick Off II, Bundesliga M., Zak, spottbillig. Tel. 089/7552235 ab 17 h

Pirtaes, Nightshift, Muks, Poc, Lords of Rings, Sup., WCI + Mission I + II, EOB,. Monkey, Midwinter je 40 DM, Patrizier, KW, Hoc., Rise of Dragon, Lemmings je 50 DM. Tel. 07525/60417

Verk. KQ5 ungeöffnet 50 DM, PQ3 30 DM, Hardnova, USS John Y., Riders of R., Hillstreetbl. je 25 DM, Zak MC Kracken, Maniac Mansion 70 DM. Auch CDs. Tel. 04522/60211

Verk. 386-25 MHz, 55 MB, 2 MB, 2 Joysticks, MS-DOS 5.0, Windows etc. 2 Mon. alt, VB 1950 DM. Tel. 06332/18823

Das Schwarze Auge incl. Lösungsbuch für 80 DM, Wing Commander 2 40 DM, Secret of The Silver Blades 30 DM, suche Leg. of. K., Bud. Man. Prof. Tel. 0231/856966

Verk. orig. kpl. dt.: Ultima 7, Red Baron, EOB 2, Elvira 2, dt. Anl. Falcon 3, Epic, Gunship 2000, Ishido, Take Trip to Britain. Tel. ab 18 h 09562/8838

Verk., tausche gg. Strat./Sim. WC2, Speech 80 DM, SQ4, Harpoon, Bob 50 DM, Cir., F-29, Nobu II, Elite Plus, Second Front, T. of Steel 40 DM, Transworld 30 DM. Tel. 0261/401978

Verk. Roland LAPC 1 Soundkarte, 6 Mon. alt, orig. verp., 990 DM für VHB 490 DM. Tel. 089/6140852 Christian ab 18 h

Verk. Battle Isle dt. für 50 DM, Battle Isle Datadisk I für 35 DM, plus Porto. Beides zus. 80 DM. Tel. 05753/1304 ab 18 h

Biete Monkey I, EOB 2, Air Combat Aces, suche Monkey II, Might & Magic III, Epic., alles in dt., Jörn Grube, Berghof 03, O-1231 Rieplos

Verk. und kaufe PC-Spiele, z.B. M + M3, Patrizier, DSA etc, große Auswahl. Nur Orig., Alexander Preuß, Paul-Volz-Weg 5, 76 Offenburg. Tel. 0781/65050

Verk. Orig., Pools of Darkness, NAM, Loom, Ultima 7, Imperium,. Commander Keen 5, Vollvers., suche Siege, Spelljammer, Dark Qu., Krynn, Rex Nebular. Tel. 09191/15106

Verk. 386 DC 25 MHz, 4 MB RAM, SVGA Karte, SVGA Mon., 107 MB HD, 2. Flopy, Maus, Pad, Joystick, Spiele: NAM, SU-25, u.v.m., MS-DOS 5, für nur 2900 DM. Tel. 07851/1295

Verk. PC286, 16, 40 MB HD, 2 LW, 24 Nadeldrucker, Farbmon., inkl. DR DOS 5.0, Win 3.0, div. Software für 2200 DM, Penke Im Akazienwinkel 1, O-4440 Wolfen

Verk. Orig. PC-Spiele in dt. Zak MC Kracken 40 DM, Bundesliga M. 30 DM. Tel. 0621/653920 ab 18 h

Biete Orig. für PC, Wing Commander 1 + SM1, und SM 2, 75 DM, Gunship 2000, Anl. dt. 50 DM, Secret Weapons 50 DM, Ultima Underworld 60 DM. Tel. 06071/32328 ab 16 h

Tausche Wing Commander II gg. Wing Commander 1 nur Orig. Tel. 07727/372 Fax 07727/7143

Tausche orig. Monkey Islands II dt., suche a. Prg. Ingo Haerting, Wöhlerstr. 12, O-8030 Dresden

Verk. A-Train 60 DM, Armor Alley 50 DM, Epic 50 DM, Tunnels & Trolls 40 DM, Nebulus 15 DM, The Games: Winter C., Menance 15 DM ab 19 h. Klaus, inkl. Porto. Tel. 0951/52392

Tausche: Eye of the Beholder II, Kings Quest, Rise of the Dragon, Robin Hood, gg. Wing Commander II, Aces of the Pacific, u.a. n. Orig. Tel. 040/5221362

Verk. 5,25" Castles, Pirates, Railroad T., Silent S. II, Team Suzuki, TV Sport Football je 50 DM, Space Max 65 DM m. Games a. Anfrage. Tel. 08161/92461 Martin

MS-DOS neuste PD Spiele + Anwender zu vergeben. Fordert Preisliste bei: Eroll, Postfach 21, A-2763 Pernitz

Indy 4, VGA 9,5 MB erforderlich 60 DM. 1869, VGA 2,5 MB, Laura Bow 2 70 DM, oder Tausche gg. Das Schwarze Auge und der Patrizier. Tel. 05242/2355

Verk. Aces of the P. 70 DM, Star Trek 60 DM, Robin Hood 60 DM, Railroad T. 50 DM, Dont go alone 19 DM, Budokan 28 DM. D. Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Zu verk. Indy Atlantis 45 DM, Underworld 45 DM, Ultima 7, Laura Bow II 45 DM, Hook 40 DM, Wonderland 20 DM, Martian M. 25 DM. Tel. 069/612492

Verk. Civilis. U. Watrs, Castles, North & South, suche: Pirates, GS 2000, EGA, Sim Earth, Angeb. an: J. Scheufler, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk. It came from the Desert 20 DM, Back to the Future II 20 DM, TV Sports Basketball 25 DM, Flight of Intruder 20 DM, Sorcerer Lord 15 DM, alles zus. 80 DM. Tl. 05241/29529

Verk. incl. Porto 55 DM, Patrizier, A.Train, D. Schwarze Auge, BMP, 1869 25 DM, Accolade Grand Prix, Oil Imp., suche Hanse, Winzer ab 18 h. Tel. 04351/42310

Verk. Atomino, Indy IV, Imperium, Monkey II, A-Train, Lemmings, Hilsfar, Civilisation, Return of Medusa, Spirit of Adv., Software für C64, GB. Tel. 05344/6745

Suche alle Adventures z.B. Sherlock Holmes dt., Laura Baw II dt., Star Trek, Conan, KQV, dt., usw. bis zu 50 DM. Austria. Tel. 4276/271110

Biete n. Orig.: LL5, A320, MS Flugsim., Designer je 50 DM, PQ2 30 DM, ATP Flugsim. 45 DM, Suche: 1869, Schwarze Auge, Oil Imp., Wall Street, Steigenb. Tel. 08142/1245

Tausche Battle Isle, Datadisk, Gunship 2000, Lemmings, Monkey Zengl, C. + F15 II, suche Eye of B. I + II, Atrain, DSA, Unch Wat. Thomas Schlotthe, Altenwoog 31, 6750 Kaiserslautern

Achtung! Verk. Soundblaster Pro für 350 DM, 3 Mon. alt, mit Midi Kit, Cynch- und Midikabel, Sequencer Plus und S.B. Software kpl. und 100 % o.k. Tel. 09402/5599

Verk. 386/20 MHz, 2 MB RAM, 3,5" LW, 5,25" LW, mit 40 MB Festplatte VGAMon., Maus, Joystick, Windows 3.0 für 1300 DM VB. Tel. 0208/676407 Oberhausen 11

Orig. Spiele: Monkey II kpl. dt., Patrizier kpl. dt., WC II kpl. dt., Tel. 07541/71407

Verk. für PC: Heart of China, ECO Quest, Bones on the fast Lane, Indy 4, Mad TV, Preis VB. Tel. 04131/403339 Fax 04131/730061

Biete: Der Patrizier dt., Monkey Islands I + II dt., Battle Isle, Data Disk Nr. 1, Wing Commander II, Speech Acc. Pack, St. 2.0, alles Orig. ab 35 DM. Henning Wiemers, Parkstr. 19, 3530 Warburg-Menne

Tausche oder verk. folgende Spiele: It came form the Desert, Days of Thunder, Kings Quest V, kpl. in dt. Tel. 0681/33107

Suche dringend Red Storm Rising auf Disk 3,5", zahle für gut erhaltenes Orig. mit Anl. 50 DM oder tausche gg. Gunship, F/19, Bastuck. Tel. 06831/82788

Eye of the Beholder II engl. 45 DM. Tel. 02364/13144

Suche zuverl. Tauschpartner, schickt Eure Listen an: C. Grohmann, Melanchthonstr. 2a, O-8122 Radebeul

Verk. Anti-Viren-Kit II, PC-Orig., akt. Vers., nicht nur bek. Viren, kpl. dt., 386 Max 6.0, Orig. dt. Anl., unausgefüllte Reg. Karte, Preis VS. Tel. 0234/9250402

Verk. PC Orig. z.B. Indy 4, Schwarze Auge, Star Trek, EOB 2, Battle Isle, Might and Magic 3, Buck Rogers, Imperium, Martian Dreams usw. Tel. 09525/730

Verk. oder tausche Monkey Islands II, East Lane, Star Control gg. Air, Land and Sea. Tel. 089/4305624

Verk., tausche F117, Tank M1, Wolfpack, Star Treck je 55 DM, Planet Edge, Epic je 65 DM, Anl. kpl. dt. od. Spiel kpl. dt. suche Indy 1, 2, 3, Gunship 2000, WC I + II. Tel. 09371/69856

Verk. Ultima Underworld, Indiana Jones 4, Gunship 2000, Last Admiral, Pools of Darkness je 60 DM, M&M 2-30 DM, Red Baron 40 DM, M&M 3, M1 Tank Pl. je 50 DM. Tel. 0271/351673

Verk. Journey, Knight Orc, Beyond, Zark, Barderzone, Stationfall, Suspect, Wishbringer sowie Brimstone Synapse, gg. Gebot. Kein Tausch. Tel. 0271/351673 Martin

Verk. 386 SC, 2 MB RAM, 52 MB HDD, VGA-Karte, 512 K, 5,25" 1.2 MB, + 31/2 (1,44 MB) LW, Joystick, DOS 5.0, 2 orig. Spiele. 1150 DM mit Mon. 1650 DM. Tel. 09404/2776

Oldies but Goldies. Orig. Verp. PC Spiele 15 - 50 DM + NN. Tel. 02542/2942

Verk. o. tausche orig. PC Spiele z.B. Red Baron, Ultima Underworld, Das schwarze Auge usw. Tel. 07041/41026

Suche Software für MS-DOS-PC VGA. Richard Dubinski, Liebhartstr. 52 b, 8400 Regensburg

Tausche oder verk. Orig. Flacon 3.0, OW2, Indy 4, Civilisation, No. Coll., P38, Mission Disk, Monkey 1, Su 25, usw., suche günstigen Sound Blaster Pro. Tel. 02747/3374

Verk. PC-Orig. alle 60 DM + komp. dt: Robin Hood, L. Bow 2, Dragonflight, Curse of Temptres, Ultima 7, DSA, GS Frontier, SQ4, P. Prometeus. Tel. 0731/79732 ab 18 h

Verk. (nur Orig.): A-Train 50 DM, Gunship 2000 50 DM, Carrier-Command 10 DM, Civilisation 50 DM, Castles 20 DM. Tel. 089/8544052

Atari ST

Prog. Intros, Demos, Menus, Atari ST, Rainer Schwarz, Quick Borner Str. 2, 3138 Nebenstedt, Gratis, Demos-Disk gg. Leerdisk + frank. Rückumschlag

Verk. Atari 520 ST, Floppy, Maus, Lit., Abdeckhaube, im Orig. Karton alles 100 % o.k. + 3 Orig., Spiele für 290 DM. Tel. 0441/682442 Marco

Verk. Atari 520 ST 2,5 MB mit SM 124, und Q-Tec Maus sowie SM 314, außerdem Drucker Star LC-10. Tel. 06436/4877, Preis ca. 700 DM

Ich verk. oder tausche Sim City, Populous gg. California Games oder Fire and Ice oder verk. sie für 45 DM. Tel. 07121/78429

Verk. Bloodwych and Midwinter 20 DM, Wolfpack und Silent S. II 50 DM, Starglider und Seven G. of Jambala und 6 gute Spiele 40 DM. Tel. 0821/712785

Verk. wg. Umzug div. Atari ST Spielsammlung und Anwender. Tel. 0222/2225255 Wien

Verk. Legend, Corporation, Sub Battle, Alternate Reality, Stellar Crusade, UMS I, Millenium 2.2, Warhead, Midnight Resits, Uni. Deja Vu, Flight Sim. II. Tel. 08515/8919

Verk. Atari ST mit Farbmon., Mouse, Joysticks, prallgef. Disk Box u.a. Lemmings, Winzer usw. Preis 1200 DM. Krusche J.R., Becher-Str. 16, O-6908 Jena

Verk. orig. Maniac Mansion, Indy III, Loom, Monkey Island I für je 35 DM. Tel. von 9-16 h 0221/1642338 ab 18 h 02204/1823

Suche Chaos Strikes Back für Atari ST nur Orig. mit Anl. Tel. 07431/51419 1820 h, Bernhard

Suche für ST: Indiana Jones, Zak MC Kracken, dt. 3,5" Tel. 02102/80789 ab 15 h. Peter Ghiea

Verk. Atari Mega ST 2, SM 124, Festplatte SH 205 20 MB, 24 Nadeldrucker NEC Pinwriter P6 +, Joystick, 1300 DM. Tel. 0913/206409 Fax 206176 Achim Erlangen

Verk. Atari 1040 STFM, 2 Mon. + SM 124, SC 1435, Umschaltbox, orig. Tur. II, P.Q. II, u.v.a., Spiele auch einzeln. über 200 Disks. Tel. 040/2791547

Verk. sehr günstig ca. 400 Orig. Spiele mit Anl. u. Verp., tausche auch gg. Sega Megda Drive oder Master System. Tel. 0711/97070285 ab 20 h

Verk. orig. Spiele für ST je 25 DM z. B. Transworld, kpl. dt. Flood, Staray, Stellac Crusade, alle 4 zus. 80 DM. Tel. 05371/12022 ab 18 h

Verk. Atari 1040 ST + Farbmon. SC 1224 mit viel Orig. Spielen, u.a. Ultima V, Populous, Imperium VB 650 DM. J. Demas,. Postfach 68, O-3720 Blankenburg

Verk. Atari 520 ST; + SM 124, Floppy, Bücher, Maus, Joystick, Mousepad, Zub., Software, Spiele (z.B. Populous, Sim City, 12 weitere). für 395 DM. Tel. 06382/1842

Topangebot: Über 50 orig. Spiele, Preis: max. 30 DM ab 3 Games 1 Game gratis. Top Zustand, Gratisliste anfordern an: M. Tempel, 3031 Magdeburg, Schleiermacherstr. 4

Verk. für je 40 DM, On the Road, Hard Drivin II, Rings of M., Tranwrold, Powrmonger, Galactic, Empire, Railroad T., Silent S. II, Sim City. Tel. 05721/91225

Verk. Atari 1040 STFM, Maus, Joystick, breat Courts II, Joystick-Verteiler, Komplettpreis 300 DM. Tel. 0871/516695 ab 19 h

Rollenspiele-Strategiespiele-Actionspiele für Atari ST zu verk. ab 15 DM z.B. Deutros, Kaiser, Parodius, UMS, große Auswahl Tel. 04151/2617

Atari 520 ST, 2 Disklw., Maus, Joystick, Farbmon., über 80 Orig. Spiele, 3 Diskboxen, alle 1 Jahr alt, wegen Spieleaufgabe nur 1800 DM. Tel. 02273/1839

Verk. Lotus 2, Supercars, Hot Rod, Lombard Rally, Pro Powerboat, Sim., Suche Monkey Island, Larry 3, 5, Speedball 2, F-19, F-15 II, Vroom. Tel. 09141/6677

Suche u.a. Monkey Island, Indy Adventure III bis max. 30 DM + Porto, Wolfgang Awischütz, Zwergstr. 5, 6752 Winnweiler. Tel. 06302/1859

Atari-Org. Amberstar, F1-Grand Prix 50 DM, DiGeneration, Populous II 40 DM, Railroad, Tycoon 25, Paradroid 90 DM, Chaos Strikes Back 15 DM zus. 200 DM ab 17 h. Tel. 0461/674446

Verk. Amberstar, Shadowline, S. White Snooker, je 35 DM, Toki, Cadaver, Turbo., je 30 DM, Immortal, St. Flight, D. Designs je 20 DM, suche Rodland, Chaos Strikes Back. Tel. 05254/86468

Michele Ramunno, Breslauerstr. 42, 7257 Ditzingen. Tel. 07156/5570 VB 800 DM, Verk. Atari 1040 ST mit 32 Orig. Spielen

Suche dringend für Atari ST das Spiel B.A.T. im dt. gebr. oder neu, Preis kein Problem. Tel. 0721/883850 ab 19 h

Löse Spielesammlung auf. U.A. The Pawn, Populous II, Powermonger, Speedball II, Imperium, Midwinter II, je ca. 50 DM, Salzer, Güntzstr. 22/117, 8019 Dresden

Tausche für ST: Imperium gg. RA, Battle Squadron, Super Off Road oder The Immortal. Tel. 07121/72050 ab 18 h, nur Orig.

Tausche für ST: Powermonger gg. Muds, Austerlitz, Paradroid 90, oder Transworld, Tel. 07121/72050 ab 18 h, nur Orig.

Verk. Atari STE und Philips Farbmon. + 2 Joysticks für 1000 DM. Infos: Tel. 0351/2391858

Verk. Arm Goodom, UMS, Invest, Midwinther, Super M. GP, Secret S. 25-35 DM, suche Summer Games I + II, D. T., TV Sports, Basketball. Tel. 09131/16265

Suche zuverl. Tauschpartner für Soundtrackermodule, Listen an: M. Heidloss, Kötzschenbrodaer Str. 183, O-8122 Radebeul

Atari 520 ST: 2 MB, NEC GS Multi. 80 MB HD, div. Zub. und Spielesoft für 1800 DM. Tel. 04721/31264

Atari Mega 1/4: SM 144, 2 80 MB HD, 1 MB Supercharger, M. Uhr, Software und Lit. für 2250 DM. Tel. 04721/31264

Verk. Atari ST, 2,5 MB, Speicher, Farb.- und SW-Mon., Megafile 30, SF 314, VB 1650 DM, Orig. Spiele auch einzeln. Preis VB ab 40 DM. Tel. 02435/1020 ab 19 h

Orig. Spiele Atari ST: Goblins, F1, Grand Prix je 45 DM. Tel. 02242/4255

Verk. orig. Wizball 20 DM, ST Karate 10 DM, Dungeon Master dt. 25 DM und Chaos S. Back eng. 30 DM odr CSB für 50 DM, beide Spiele mit Komplettlösung. Tel. 06347/8368

Verk. wg. Systemwechsel Atari 1040 STE leicht def. 300 DM, TEAC-Floppy 99 DM, Mon. SM 124 99 DM, Sebastian Fahrenbruch, Liebknechtstr. 19a, O-4350 Bernburg. Tel. 25005

Atari ST 1040 + Color Mon. SC1224, Logimouse für nur 800 DM VB. Jasper Sasse, 5 rue des Pres L-8147 Bridel, Luxemburg. Tel. 00352/332121

Verk. orig. ST-Software 3 D Const. Kit, F-19, A320 je 40 DM, Monkey Island, Metal Masters, Lemmings Blue Angels je 30 DM, Skat 2000 10 DM, 1 ST Word Plus 50 DM. Tel. 07433/34897

PC Engine

Verk. PC-Engine RGB 4Player Adapter, 15 Spiele z.B. Shinobi, Dragon Spirit, Final Lap, F1 Dreams, P47, Wonderboy II, Son Son, 2 Space Harrier. 400 DM. Tel. 02151/547481

Verk. PC Engine PAL + Joypad + 3 Spiele (Final Match Tennis, R-Type, Final Soldier), nur kpl. 400 DM, alles 100 % o.k. Bei Carsten melden. Tel. 0355/33419

Verk. für PC-E. das 1. Wrestlingsmodul Pro Wrestling u. Human Creative f. 200 DM, absol. Rarität u.f. 70 DM die S-CD Spriggan Mark 2. Tel. 05681/3357

Verk. folgende Spiele: Veigues, Son Son II, Ordyne, Shinobi, Final S., Sidearms, Adventures Island, 1943, Neutopia u.a. Tel. 02365/403242 ab 15.30 h Björn

Verk. PC Engine RGB mit 11 Spielen 5 Player Adapter, 3 Joypads (2 mit Dauerfeuer) nur kpl. für 500 DM. Tel. 0711/6404106 ab 18.30 h

Verk. Slatterhouse, 1941 SG, Tiger Heli, Darius, Neutopia, Alies Crush, Blue Blink, R-Type I, Son Son II, Galaga 88, Mr. Heli, Side Arms, Dragons Spirit, Tel. 0731/76634

PC-Engine, 19 Top Spiele, Gradius, Gunhed, R-Tpp I, R-Typ II, Super Star Soldier, Cyber Core, Bloody Wolf, Mr. Heli, Violent Soldier VB 548 DM. Tel. 0511/852984

Suche PC-Engine GT mit besch. Bildschirm, dringend, Preis VB, verk. auch 16 PC-E-Spiele für VB 450 DM, einzeln oder tausche. Mo-Fr. 14-15 h. Tel. 0711/850064

Verk. PC Eng. mit z. B. Tiger, Darius, Son Son usw., tausche NES und Neo Geo Spiele. Kaufe auch ganze Bestände, verk. für MD M. Mouse, Gynoug. Tel. 089/4701827

Suche für PC Engine Super CD Rom und Games z.B. Bomberman, Aeroblasters, Bonk I und II, Tennis, F. Soccer, Parodius, Tiger Heli, Barunba u.a. Tel. 05037/2854

Verk. PC Engine RGB, Netzteil, 14 Cards, Parasol Stars, Horse Race, Sonson II, Mr. Heli, usw. VB 870 DM. Tel. 0231/759829 oder 02922/861713 Thomas

Suche Cards und CD's für PCE (z.B. Neutropia, Override, Metal Stoker, L-DIS, Sh., Man III, Super Darius CD) Tel. 06223/1000

Master System

Verk. SM-System + 4 Joypads, 3 D-Brille, Pistole, 3D-Spiele, 3 Pistolenspiele, 26 Spiele, z.B. Fant. Star, Gol., Wonderboy I-III, Rambo Rastan, Alex Kid 850 DM. Tel. 07854/1554

Mega Drive

Verk. MD mit 3 Modulen für 350 DM, verk. auch Sega Master mit Modulen, Sonic, Goluellius, Super Tennis, etc, für 370 DM. Tel. 06406/4237 Alex ab 14 h

Verk. für MD John Madden Football 92, 80 DM, D. Rob. Suprem Court 80 DM und Sonic 60 DM. Tel. 0431/335640

Verk. für MD: Olympic Gold, Buck Rogers, Road Rush, EA Hockey, M. GP, Basketball, Dick Tracy, Kings Bounty und v.m. 30 - 80 DM. Tel. 0441/682442 Marco

SMD: Tausche Wonderboy 5 gg. Desert Strike Shining gg. Starflight, Thunderf. III oder Streets of Rage gg. Quakshot oder Chuck Rock usw. Tel. 02772/63303 ab 17 h

Kaufe, tausch MD Spiele, habe: Quackshot, Element Master, Aeroblasters, Sonic, suche: Devilscrash, Rolling T. II, Soldeace, Bull. Tel. 06221/24595

Dt. Mega Drive incl. Sonic u. Quack Shot VB 329 DM, verk. D. Wegner. Tel. 0201/292401

Verk. Mega-Drive mit 6 Spielen (Quackshot, Mickey-Mouse, Kid-Cham.), 100 % o.k. VB 599 DM, Michael Ritter, Vogttingerstr. 13, 8252 Taufkirchen. Tel. 08084/8474

Verk. Arcade Power Stick, Super S., Thunderfoce III, Elemental Master, Preis VB. Tel. 05453/7734 Michael

Verk. tausche Altered Beast, Golden Axe I, Mickey I, II, Ghostbusters, Zang Golf, Dick Tracy, Alex Kidd, Streets of Rage. Ab 17 h. Tel. 06431/51488 Arnd

Verk. MD RGB + Pal, 2 Joypad, 11 Topspiele, alles 100 % o.k. nur kpl. für 650 DM. Tel. 05171/14223 ab 17 h Lars

Verk. Sega Mega Drive + Extras + 30 Spielemodule, Verk. auch Spiele für Famicon, Nintendo, PC Engine. Tel. 0431/641670

Verk. MD + 6 Spiele, z.B. Streets of Rage, Golden Axe II, Super S., 2 Joypads, für ca. 450 - 500 DM. Tel. 04121/74863 nach 18 h

Verk. MD, 2 Joypads, 6 Spiele, Sonic, EA Hockey, Golden Axe II usw., 3 Mon. Garantie, NP 1100 DM, VB 550 DM. Tel. 09524/7863

Verk. dt. MD mit Sonic, 2 Joypads für 250 DM, Spiele: Shinobi, Mickey 1 für je 55 DM, EA Hockey, John Madden 1 für je 65 DM, zus. 455 DM. Tel. 06021/58795 Thorsten

Verk. Atomic Robo Kid, Golden Axe und Outrun für Sega Mega Drive zus. für 120 DM VB, suche Magical Duy. Tel. 02922/862256 Dietmar

Suche Warsong, biete Shining in the Darkn. oder Sonic. Tel. 02253/3760 Stefan

Tausche Monsterlair gg. Strider jp. oder Super S. jp. Tel. 06195/4676 Manuel

Tausche MD Games, habe Shinning, Thunderforce III, MM, E-Swat, WC-Soccer, suche: Toki, Monaco II, Lemmings, Road Rash, Dragons F., Kid., Olympic Gold u.a. Tel. 04962/5655 Frank

Verk. MD Spiele jp. Shinobi, Strider, Toki, Shadow Dancer, ESwat, Golden Axe je 50 DM, Sonic, Double Dragon II je 40 DM, Wonderboy III 30 DM, Quackshot 7 dt. 60 DM. Tel. 089/6010792

Verk. MD + 11 Spiele u.a. Klax, Super Shinobi, EA Hockey, Shining, PGA Golf nur kpl. für 700 DM. Tel. 0611/426292 Oliver, Preis VHB

Tausche Bonanza Brothers,. Immortal, Road Rash, Super Thunder Blade, PGA Golf, James Pond II, Speedball II, Rings of Power, Baseball, verk. MD + Sonic 220 DM. Tel. 05376/1222

Suche MD Spiele u. CD Spiele mit Anl. u. Verp., tausche auch. Suche günstig Master System Adapter und Spiele. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Verk. Thunderforce 4, Kid Chameleon, Ve., Zero Wing, Ma. Land, Dino Land, Fire Mustang, Twin Hawk, Magical Hat, Arrow Flash, Alex Kid, Curse, H. Drivin. Tel. 0731/76634

Verk. meinen 3 Monate alten Mega Drive mit 2 Joypads und 7 Top Spielen für nur 350 DM NP 1200 DM, übernehme das Porto. Tel. 07429/786 Bernd ab 16 h

Verk. MD-Games, PGA Golf, Madden 92, K.d. Chameleon, Axe II, Populous, Chuck Rock, Mystic, Defender, Preise: 40-70 DM, suche Lemmings, Tw. Flipper. Tel. 02156/7042 ab 19 h

Verk. Sega Mega Drive mit Joystick XE-1SG, EA Hockey für 320 DM. Tel. 07152/52678

Verk. SMD mit 7 Top Spielen z.B. Street of Rage, Aero Blaster, ESwat etc, mit 2 Joypad und RGB Kabel. Für 400 DM. Telefon 089/4300397

Verk. dt. Mega Drive mit 6 Topspielen, Road Rush, Desert Strike, Gynong, Sonic, Earl, A. Beast VB 500 DM. Tel. 3963472 M. Wernicke, bei Juin, Turmstr. 37, 1 Berlin 21

Kaufe, verk., tausche alles für MD. Super-NES. Famicon, PC-Engine, Neo-Geo, Lynx, Gamegear, GB, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche Module, Konsolen für MD, Super-NES, Famicon, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Lynx, GB. Tel. 089/1403732

Verk. m. O. Spiele EA Hockey 65 DM, Herzog 60 DM, Tour Golf 70 DM, Ghostbusters 50 DM, Shadow Dancer 60 DM, habe auch noch andere Spiele. Tel. 07058/3245 verl. Kai ab 15 h

Suche für MD Spiele, Chuck R., Cley Lancer, Magical Guy, Splatterhouse, u.a. Spiele. Tel. 089/779161

Verk. WB V, nagelneue Splatterh. 2 zus. 100 DM, Atari VCS 2600 m. 256 Games 150 DM. Tel. 05372/6260

Verk., kaufe, tausche MD, habe: Super L., Moonwalker, Rambo III, Rash, Game Gear: Golf, Aleste, Galaga 91, suche Wonderboy, Pac Man. Tel. 0551/58267 Arni

Verk. MD + Arcade-Power-Stick, 19 Spiele, kpl. für 1000 DM per NN, verk. auch Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks, für 1990 DM. Tel. 02562/6933

Verk. Sega Master System mit 5 Spielen (Wonderboy, Choplifter, Fantasy Zone I und III und Hang On, für 270 DM. Tel. 06407/7649 Klaus von 14 - 16 h

Verk. MD mit 14 Spielen Shinning in the D., Super S., Streets of Rage, James Pond u.a. 2 Joypads für VB 1500 DM. Tel. 089/3154227

Schweiz! Tausche MD-Games, habe: Streets of Rage, Toejam and Earl, suche: Thunderforce III, Musha Aleste. Tel. 057/337726 ab 18 h Alex

Verk. MD, Master-Converter, 2 Joypads, 6 MD Games, z.B. D. Crash, Quack Shot Pond II, Spiderman, 2 Master-Games für 500 DM. Tel. 07663/6976 ab 17 h

Verk. für MD: WV V us 90 DM, Desert Strike us 70 DM, Buck Rogers dt. 80 DM, Golden Axe II us 60 DM, Quackshot us 55 DM, MMI jp. 40 DM, Streets of Rage jp. 60 DM. Tel. 07152/26538 Michail

Biete orig. jap. RGB-Megadrive mit 1 Spiel für 130 sFr, verk. außerdem div. M.D. Games. Tel. 061/831 14 90 Schweiz

Verk. MD, 2 Joypdas, 7 Spiele, 550 DM, GB, Akku-Pack, 4 Spiele 300 DM, Atari ST, 2 LW, SW-Color-Mon., Spiele, kpl. oder einzeln. Tel. 07304/5106

Supergünstig. Sega Mega mit 10 Spielen, 3 US 7 jap., alle 10 Spiele Hits mit hoher Wertung. alles nur 2 Monate alt, wg. Zeitmangel abzugeben. Kpl. nur 550 DM. Tel. 02261/61189

Tausche MD Spiele, J.M. Football, Altered Beast, NHL Hockey, Soccer, Phelios, S. S., F22, D. Strike, Lemmings, Pop. u.a. Tel. 07941/8769 ab 18-30 h

Verk. MD mit 2 Spielen 2,50 DM oder tausche gg. Super NES Spiele Super Probotector, Lemmings und Top Racer o. dt. Drescher, O-4200 Merseburg, Goethestr. 96

Verk. MD (PAL/RGB, GoHertz) Arcade Power-Stick, 2 Joypads, Japan-Adapter, Afterburner 2, Joe Montana 2, Shadow Dancer, EA-Hockey, alles 4 Monate alt für 590 DM. Tel. 09708/6450

Verk., tausche MD + 2 Top Module 1 Joypad, gg. SF + 1 Spiel (zahle auch drauf) Tel. 07132/43389

Suche Module - kaufe auch ganze Sammlungen. Angeb. mit Preisvorstellung an: M. Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11. Tel. 02191/590832 ab 19 h

Verk., tausche TF II, 688, Shinobi, Amc 1, M & M, Thunder Blade, M. GP, suche EA, Star, Control, A. Kausler, Rembrandtstr. 17, 8590 Marktredwitz Tel. 09231/8497

Verk. MD, Rainbow Islands, Sonic, DS-Boy, Thunderforce III, Mickey Mouse, S. Shinobi, Shadow Dancer, Alien Storm, Strider. Tel. 02064/12201

Tausche MD-Spiele, habe: Marvel Land Alex Kidd, Ghoulsn Ghosts, Sonic, Bonanza, Bros, Shadow Dancer, Quack Shot, Hellfire, Super NES: R-Type. Tel. 06129/9807 David

Ich verk. für MD: Whip Rush, Mickey I, Inseutor X, Sonic, Dick Tracy, Magical Hat, alles 250 DM. Einzeln je 50 DM. Tel. 040/5512586

Suche Militäri Commander, biete: Contra III, Warsong, Bargeld oder tausche Super NES + Mario + Contra gg. MD + MDCD + 1 Spiel. Tel. 06131/236286

Verk. Megadrive mit 2 Joypads + 6 Topspielen VB 600 DM. Tel. 07729/11583 Quang

Tausche ständig MD-Games wie: Road Rash, Thunderforce 4, Wonderboy V, engl., Robocop, Fatal Re., Challenge, PGA,. F-22 etc. Tel. 05731/52926

Suche dringend R. Islands, C. Rock, u. Tazmania, tausche evt. 3 : 1, Habe noch Klax, Gynoug, S. Shinobi, zahle gut, für die Engine habe ich noch R-Type I und Dr. Blue, gebe 2 zu 1. Suche Syqueek, M. Chase, Puz Boy. Tel. 08677/64397

Suche Mega Drive Module zwischen 30 - 50 DM, Action- und Rollenspiele bevorzugt. z.B. Buck Rogers, Shining in the Dark. Tel. 08063/7369 Marco

Suche PSII, PS3, Starlight, Buck Rogers, M&M, Immortal und Warsong. Tel. CH 056/215281, D-004156/215281 nach 19 h

MD-Spiele, PGA-Tour Phantasystar II, Buck Rogers, Toejam, California, EA-Hockey, YS 3, Shadwodancer, div. MS-Spiele, zu verk. Tel. 06173/64829 ab 17 h

Verk. Gleylancer 80 DM, Phan. Star II 70 DM, Cast. of Illusion 40 DM, A. Beast 15 DM. Tel. 04268/237 Jürgen

Achtung! Tausche MD RGB incl. Wonderboy III und 1 Joypad gg. dt. Vers. von Parodius und Final F. II auf dem SNEs. Tel. 02243/5633

(Ver)kaufe, tausche alle Arten von Mega-Drive und Super NEs Spielen. Habe immer die neuesten Module. Tel. 05207/4742 Marc

Verk. Mega Drive + Pad sw für 255 DM, tausche gg. 4 Super NES Spiel: F-Zero, Zelda III, Streetfighter II, Parodius, Super Soccer usw. Tel. 02353/4037

Suche Mega Drive, Spiele, Sega Master, Spiele, GB, Sp. NES, Super NES + Spiele, Neo Geo + Spiele, Game Gear + Spiele, Lynx + Spiele, PC-Engine + Spiele. Telefon 04521/71497 ab 17 h

Suche MD Module, SF Module, PC Engine Module, z.B. Aliens 3, Robocop 3, Barts Nightmare, Dragons Lair, Sonic II, American Gladiators, Archi Rival usw. Telefon 06473/1430

Verk. Quackshot, Turbooutrun, Budokan, Carmen, D.D., Wrestle War, Sonic, Fantasia, Sword, Eswat, Arrow Flash, Outrun, alles für 530 DM. Tel. 069/39047708

Verk. MD dt. Vers., mit Joypad, Japanadapter und den 3 Spielen Sonic, Wrestlemania, Streets of Rage für 250 DM, Tel. 0911/546242 Mathias

Verk. MD Spiele: Cadash, Alienstorm, Desert Strike, Road Rash, Streets of Rage, Gain Ground günstig, verk. auch GB. Tel. 09447/332 Markus nur Sa und So.

Verk. MD + 40 Games + 2 Pads + 2 Joysticks, oder tausche gg. Neo Geo, S. NES, Super Famicon, tausche Famicon, Engine, MD-Games, Sven Wolper, Tel. 06132/59105 17-20 h

Verk. MD-Games, Might and Magic 60 DM, J.M. Football 45 DM, Sonic 55 DM, Hellfire 45 DM, M. Mouse 50 DM. Tel. 040/7434628

Verk. MD Spiele: MS. Pacman 60 DM, DJ Boy 50 DM, Forgotten Worlds 40 DM, Musha Aleste 70 DM, Gynoug 60 DM, Budokan 60 DM, Stormland 60 DM, John Madden 92 70 DM usw. Tel. 09193/5865 nur abends

Preishammer. Verk. MD dt. selten benutzt, nur 1 Monat alt mit den Superspielen: Sonic, Quackshot, für schlappe 310 DM. Tel. an 18 h 08821/52425

Verk. MD jp. für VHB 720 DM (2 Pads, Quackshot, 7 andere Spiele), verk. auch GG mit 7 Spielen (Shinobi, Dine Caper u.a.) und Link Cable für VHB 650 DM. Telefon 05407/30543

Verk., tausche MD-Module: Shining, PS II, Master of M. 90 DM, Kings B. 60 DM, WB III 30 DM, Dungeon & Dragons 110 DM, Toki 65 DM. Tel. 05021/4220 Karsten

Verk. MD dt. Japanadapter, Spiele, 1 Jahr alt, auch Tausch gg. SNES mgl. ab 14 h. Tel. 06271/71281

Verk. Dessert Strike, Gley Lancer, Hellfire, Warsong, Lemmings, Thunder Force 4, War Wolf II, Suche : Aleste tgl. ab 17 h. Tel. 06438/4264

Verk. für MD: Fatal Rewind 40 DM, Immortal 40 DM, Ghouls'n Ghosts 30 DM, Fantasia 30 DM, E-Swat 30 DM, Darwin 30 DM, Arrow Flash 30 DM u.v.m. J. Thiel 02681/4986

Game Boy

Verk. GB + 5 Spiele u. Gamelight für 230 DM (Dr. Mario, Catrap, Tetris, Go Go Tank Burai, Fighter Deluxe) Tel. 06298/7806

Verk. GB kpl. mit Zub. und 5 Spielen (Tetris, Tennis, Fl-Race, Billard, Dr. Mario) nur kpl. 200 DM. Tel. 04462/4214 Dirk

Achtung! Verk. GB + Akku 100 DM, 25 Spiele u.a. R-Type, SML, F1 usw. für je 20-40 DM. Liste gg. frank. Rückumschlag: Lars Metz, Oesterborstelstr. 12, 2245 Tellingstedt

Verk. GB nw. mit 5 Spielen 300 DM VB. Tel. 04221/70533

Verk. folgende Module für den GB Castlevania 35 DM, Super Mario 25 DM, Michael Witt, Danziger Str. 6, 3472 Beverungen

Verk. GB mit 14 Spielen (z.B. Parodius, Solomons Club) Light Max, Batterie-Set, 4 Akkus, Aufladegerät, Spezial-Tragetasche, nur kpl. Tel. 0231/445395

Suche, tausche, verk., NES und GB Spiele. Tel. 06372/6554

Verk. GB Spiele: Turtles für 40 DM, Double Dragon für 40 DM, verk. NES Spiel Total Recal für 45 DM, alle mit Anl. Top Zustand. Tel. 0731/60626 ab 19 h

Verk. GB 100 % o.k., mit 5 Spielen, Kopfhörern, Verbindungskabel für 280 DM, Tel. 0561/405008 ab 19 h, Thomas, 4500 Kassel

Verk. GB mit ca. 20 Spielen und Zub., R-Type, Duck Tales, F1-Race, Turtles I, Bubble-Bobble, Mega Man, Batman I u.a. Tel. 06352/8033 Christian

Verk. Double D., Probotector, Dragons Lair 30 sFr pro St. Tel. 031/9610807. T. Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz

Verk. GB-Spiele gut erhalten, mit Anl. und Verp. Tel. 089/3162567

Verk. GB-Spiele 300 DM VB. Tel. 0221/439501

Verk. Buraifighter und World Cup für 25 DM und Parodius für 45 DM ab 18 h. Tel. 02307/74115 Malte

Tausche GB Spiele: Habe R-Type, Gargoyles, Parodius, Bubble-B., Metroid II gg.: Tecno Bowl, Alleway, Tiny T., Side Pocket, Paper Boy u.a. Tel. 07221/32448

Verk. für GB Godzill f. 25 DM u. tausche The Castlevania Adventure gg. Football. Tel. 05191/12488

Verk. für GB: Tennis, Marble Madness, Gauntlet II, Boulder Dash, Tel. 09279/379 Tobias von 14-17 h

Verk. für GB Ninjaboy 20 DM, Kung Fu Master 20 DM, R-Type 30 DM. Tel. 0911/546242 Mathias

Verk. World Cup, Blades of Steel 35 DM, Allewar, Caesars Palace 25 DM, suche Final F. Adv. für 30 DM. Tel. 06559/468 Jörg

GB zu verk., nur 5 Wochen alt, inkl. Tiny Tools,. Probotector und Super Mario nur 260 DM. Tel. 06691/22936

Verk. GB + Akku, Light, 9 Spiele, Tennis, Boxxle, Golf, GQ, Spiderman Dr. M. SML usw. VB 450 DM, Tel. 0821/715996 Matthias ab 16 h

Verk. Tetris 20 DM, Tennis 27 DM, Super Mario Land 27 DM, Dr. Mario 33 DM, M. Maniacs 33 DM, Parodius 42 DM, oder zus. 160 DM. D. Anders., Uhlandweg 36, 8504 Stein

Verk. GB mit Tetris, Simpsons, Double Dragon II, Choplifter II, 5 Mon. jung, 150 - 200 DM. Tel. 0221/862741 Henrik

Verk. GB mit 6 Spielen: Turrican, R-Type, Probotector, Turtles, Term. II, Gauntlet II, für 300 DM. Tel. Lutz Braun 04621/51256

Verk. o. tausche GB, Kid Icarus, Batman u. Star Saver je 35 DM, tausche o. Kid Icarus, Batman usw. gg. Tour de Tras 4, NFL Footb., u. Hai Wrest., Tel. 05191/12488 Basti

Verk. 25 GB Spiele für 590 DM, z.B. Dr. Mario, Tennis, Gogo Tank, Solomons C., nur kpl. Tel. 04521/71497

Kaufe GB Spiele mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Tausche Game Gear gg. GB + Donald Duck, M. GP, kaufe alle GB Spiele für 70 DM, Adresse: Jan Rudolph, 6980 Wertheim 2, Robert-Punsen-Weg 3

Verk. GB 100 DM und 12 Module z.B. Parodius, Sin. S., u.a. ab 30 DM, suche Mega Drive und Module. Tel. 040/6402454

Tausche 9 GB-Spiele gg. Super Nintendo mit Mario. NP über 500 DM, 100 % o.k., Tel. 089/980912 Hans

Verk. 7 Spiele zu je 50 DM Castlevania, Spiderman, Burai Fighter, Turtles I, Mario 1, Gargoyles,...... Tel. 07132/41446

Verk. GB + Light Max, Adapter und 4 Games (Paperboy, Tetris, Dr. Mario u. Super Mario Land) für 335 DM oder tausche gg. Lynx II m. mind. 2 Games. Tel. 07452/65356

Game Gear

Verk. Game Gear mit 8 Spielen (Monaco GP, Donald D., G-Loc, Shinobi, Berlin Wall, etc.) Wide Gear, TV-Tuner für 650 DM VB. Ab 17 h. Jan Lengowski. Tel. 06198/2133

Verk. 11 Game Gear zu je 200 DM (Ausstellungsmodelle) Tel. 09191/32991 von 13.30 - 14.30 h Stefan

Verk. GG dt. + Columns, Sonic, GG Shinobi, Ax Battler, Donald D., Master Geat Adapter, Netzteil 100 % o.k. Kpl. 310 DM. Tel. 0355/33419 Carsten

Verk. G.G. 1/2 Jahr alt, mit Netzteil, Gear to Gear Kabel und 4 Module, alles 100 % i.O. 350 DM, NP 550 DM. Tel. 0228/649768

Verk. dt. GG inkl. Adapter und 8 Spiele, Columns, G-Loc, Woddy Rep., Ax Battler, Fantasy Zone, Slider, Space H., S. M. GP m. orig. Verp. f. 450 DM. Tel. 06152/6848

Verk. GG mit Netzteil Batterie Pack, Somic, Super Kick Off, Out Run mit Verp. und Garantie für 330 DM. Tel. 0711/3702601 zw. 17-19 h Andre

Tausche GG mit 4 Spielen MD, mit 1 Spiel gg. Neo Geo mit 3-5 Spielen. Bis 13 h. Tel. 02381/26871 ab 15 h

Super Angebot: Verk. Gamegear, G-Tasche, Netzteil, 3 Spiele, Shinobi, Castle of Illusion, Columns. Alles für nur 400 DM. Tel. 040/8308742

Gebe GG, (Halley Wars, Mickey Mouse, SMGP, GG, Aleste) MS-Bomber Raid, Wonderboy 1,3, NES, SMB 2,3, Probotector, Swords, Serpen, GB Spiele (Forts of Fear) usw., Tel. 08634/8989

GG - 5 Spiele: MM,. G-Lock, Factory, Panic, TV-Adapter, Netzteil, Akku, Pack für nur 500 DM. Tel. 0211/356650 Marcus

Verk. Game-Gear mit den 4 Topmodulen: Donald D., Sonic, GG, Shinobi, Colums, Netzteil, Akkus, VB 333 DM. Tel. 0911/318341 Jörg

Verk. GG so gut wie neu: 2 Spiele, Netzteil, VB 300 DM. Tel. 02241/21834 ab 19 h

Verk. GG mit Shinobi, Wonderboy, G-Loc, D. Duck, M. Mouse, Colums für 350 DM, tausche auch gg. Super Famicom oder Mega Drive. Tel. 0581/2345

Verk. PC-Engine (RGB) mit 2 Pads, 5fach Ad. 9 Spiele, WC Tennis, Son Son II, R-Type II u.a. für 400 DM, Game Gear 6 Spiele, Shinobi, Sonic, Olympic Gold, Donald D., Wonder Boy u.a. Tel. 05653/1221

Verk. für GG: Putt & Putt 35 DM, Shinobi 40 DM, Joe Montana Football 45 DM, M. GP 40 DM. 100 % o.k. Tel. 08092/23561

NES

Verk. Nintendo Super-Set 220 DM, Mario Bros III 85 DM, Kung Fu 55 DM, auch einzeln. Tel. 09621/13359 Stefan

Kaufe für NES Donkey Kong, Donkey Kong jr., Mario Bros, auch Händlerangeb. erwünscht. Tel. 0365/53287 evtl. Anrufb.

Verk. NES mit 4 Spielen (SMB I+ II, MegaMan II, Metroid) für 310 DM. Tel. 0611/599373 Björn, ab 15 h

Verk. NES mit 195 Spielen, wie z.B. SMB 1.3, Faxanadu, Kung-Fu, Bomber Man 1, 2, 3, 4, 5, 6 Soccer 1, 2, NES, Max, Quickjoy, Ni 5, 800 DM. Oliver Wedereit. Tel. 0631/64687

Tausche NES Spiele!, S-Quest R, Little Nemo, Digger, Solar-Jetman, SMBII, gg. Marble-Madness, Bart + World Trog u.a. Tel. 05472/1597 Henrik oder 05472/1809 Ralf

NES mit Climber, SM2, Dr. Mario, Tetris, Flipper, Faxandu, 300 DM, GB mit Game Light u. Tragebox 100 DM, 12 Spiele für je 20 DM, 30 DM z.B. Mega Man. Tel. 089/1294275

Verk. 7 NES Spiele SMB 2, 3, Probotector, Verk.a uch 3 GB Spiele (Bubbke Bobble) 4GG Spiele (GG Aleste, Super M., u. 3 SMS Spiele (Wonderboy 1,3 Tel. 08634/8989

Super Chance: Nw. Orig. verp. NES 2 Monate 120 DM, verk. auch Spiele: SMB 2, 3, Mega Man 2, Total Recall je 50 DM. Tel. 06045/5554 Patrick

Vekr. für NES: Castlevania III 85 DM, Turtles II Arcade Game 65 DM und WWF Wrestlemania 30 DM. Ab 19 h. Tel. 05174/1865

Verk. NES Super Set mit 11 Spielen (SMB III, Ski or Die, Boulder D. u.a., für 600 DM, 100 % o.k., Robert Tel. 02191/780156

Tausche o. verk. 30 NES Games. Tausche z.B. Castlevania II gg. Blue Shadow o. Black Manta. Meldet euch bei Andreas Zicke, 6800 Mannheim 1. Tel. 106585

Verk. NES mit 17 Spielen 2 Joypads, einem Zapper u. Joystick 900 DM VHB. Tel. 06707/1836

Verk. NES mit 13 Spielen und NES-Adv. für schlappe 600 DM. Tel. 07452/5238, Eric

Verk. NES (1 Jahr alt), 100 % o.k., 10 Spiele, 2 Controller, def. NES-Max für 500 DM, tausche auch komp. gg. Super NES + Str. Fight II. Tel. 02451/42431 Kübi

Verk. NES mit 3 Spielen (Super Mario, Chip und Chap, Snake Battle, mit 2 Joypads und Anschlußkabel für 350 DM. Tel. 06054/2573

NES Super Set 10 Mon. jung, Gold, Kupfer, farbig 200 DM ohne Spiele, NES Atvantage 6 Mon. jung 70 DM. Tel. 030/6153459

NES kpl. mit 17 Spielen für 700 DM zu verk., (z.B. Zelda I + II, Probotector, Star Tropics, u.a.) alles Top Zustand, Tel. 05732/71529 ab 20 h Jay

Verk. NES mit Mario I + II, Super R., Pro Ami, Rygar, Castlevania I für 200 DM. Tel. 0821/481712 tausche auch gg. Lynx II + mind. 1 Spiel

Lynx

Tausche Superset, Maniac Mansion, Faxanadu, Boulder Dash gg. Lynx I o. II, Shanghai, Rampart, Klax, Ishido, Toki, u.a. Walter Marzel, Aderlaake 19, O-3280 Genthin. Tel. 03933/3339

Verk. Atari Lynx incl. 6 Spielen u.a. Klax, Chips, Challange für 300 DM. Timo Stahmer. Tel. 04154/81335

Verk. Atari Lynx, Netzteil, Calif., Games, Blue Light., Electrocop für 220 DM. Holger Peters, Feldstr. 8, 2252 St. Peter-Ording. Tel. 04863/8242

Tausche Lynx-Spiel Rampage gg. Lynx-Spiel Robotron oder Robotron 2000 oder Robotron 2084. Tel. 05241/68264 Telefax 05241/687422

Verk. Warbirds, Chips, Challange, und Elektrocop zu je 40 DM. Tel. 02872/7376 Thorsten

Super Famicom

Verk. jp. Super Famicon, 2 Spiele, Final Fight, Xardion, Adapter für jap.-ami. Module. Verk, noch weitere Spiele, auch Tausch. Tel. 073/235751 Schweiz 18-20 h, Toby

Tausche, kaufe, verk. neueste Famicon Module, habe z.B. Axoley, Marios, Kart usw. Tel. 04489/6225, ab 19 h

Super f. Nintendo, US-Vers., mit allen dt. Anschlüssen, 1 Joypad, Super Mario, neu und orig. verp. 230 DM. Tel. 04462/4214 Dirk

Verk. Super NES Module: Super Tennis, Super Soccer, Turtles 4, alle dt. je 80 DM, verk. für Mega Drive Starflight 70 DM. Tel. 02256/1319

Tausche, kaufe, Super Famicon, NES, Mega Drive u. GB Module. Tel. 05121/41939

Wer tauscht sein S-NES + 2-25 Spiele gg. meinen GB + 5 Top Spiele u.a. WWF, T2, Spiderman, Batter. Tel. 06128/43688 Sebastin ab 2 h

Verk. meinen Super NES Spiele z.B. Soccer, Wrestlemania, Castlevania 4, Dinosauria us., Tausch mgl., Verp. muß neu aus. Tel. 02722/51744 ab 18 h

Suche dringend SNES Spiele wie z.B. Street Fighter 2, Sim City usw., tausche auch gg. GB Spiele. Tel. 06569/217

Verk. Super NES u. Mega Drive Spiele. z.B. Super Battletank, S. Ghouls n Ghosts, PS2, PS3, Interceptor, Streets of rage. GB + 7 Games. VB 320 DM. Tel. 07541/51360

Verk. amerik. Super NES mit Spiel und Joypads für 300 DM, verk., tausche und kaufe Spiele für PC Engine. Tel. 02686/1073

Verk. Parodius 100 DM, Maden Football 40 DM, F. Fantasy II 40 DM, Zelda III 100 DM. Kein Tausch. Tel. 02161/663804 ab 17 h

Tausche oder kaufe Super NES Spiele, suche günstig GB auch im Tausch gg. Super NES Spiel. Tel. 05502/3556 Reiner

Suche günstige S-NES Spiele, kaufe so ziemlich alles, suche bsonders Dinosaurias, Piltowrings, Sim City, kann auch Import sein. Marco Meyer. Tel. 05376/271

Tausche, verk., alles für Super NES, habe z.B. Streetfighter, Contra u.v.m. Tel. 02631/71146, Christian Friedrich, Stefan Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12

Kaufe, verk., tausche alles für MD. Super NES, Famicon, PC-Engine, Neo-Geo, Lynx, Gamegear, GB, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., Super NES und Neo Geo Module, habe für SNES: Streetfighter und für Neo Geo. Nam, King of Monster II, Robo Army, Mag. Lord. Tel. 07151/58072

Kaufe, verk., tausche Module, Konsolen für Megadrive, Super NES, Famicon, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Lynx, GB. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche Module für SNES, suche RGB-Kabel und Joypad für dt. SNES, verk. Universal Adaptor (mit „Sehr gut" bewertet. Tel. 0911/318341 Jörg

Tausche MD u. GB Spiele gg. Super NES Spiele. Tel. 06569/361 Patrick

Tausche S-NES Spiele, habe z.B. S. Fighter, S.GG, Agtraiser, F.F., Castlevania, u.n. Squadron, F-Zero, S. Mario World. Tel. 0711/8875664 Thomas

Verk., MD mit 2 Spielen 250 DM oder tausche gg. Super NES Spiele, Super Probotector, Lemmings und Top Racer a. dt., Drescher, O-4200 Merseburg, Goethestr. 96

Suche Module für alle Systeme, US, Jap. u. Deutschland. Tausche auch. Alles anbieten auch ganze Bestände u. Hardware. Tel. 0251/663015 Manfred

Verk. S. NES dt. + Mario + F-Zero für 300 DM, 100 % o.k. Tel. 0211/704355 ab 20 h Rüdiger

Tausche S-NES Spiele, habe Super Contra, Final F. und suche Street-Fighter 2. Kaufe auch Neo-Geo Gerät mit Extras für 550 DM. Tel. 0911/404139

Tausche jede Menge Super NES-Mega Drive und GB-Spiele, habe: Terminator, Chuck Rock, Rolling Th. 2, suche: Axelay Rampart, Robocop 3, etc. Heiko Tel. 04936/7036

Verk. amerik. Super NES mit Mario einem Joypad und Adapter für jp. Spiele, sowie TV Kabel für nur 400 DM. Tobias. Tel. 040/6702812 ab 13 h

Kaufe,. verk., tausche (auch ganze Bestände) alles was mit Super NES, Super F. und Super Nintendo zu tun hat. Tel. 06898/62702 Geibel Jörg

Verk. od. tausche Joe und Mac, Romance gg. Castlevania, Magic Sword, Streetfighter, schickt Liste und Angeb. an: G. Sprites, PF 335, CH-3 Bern 14

Verk. f. Super NES: Street Fighter II, Turtles 4, Super Contra, WWF-Cat., Zelda Dino Wars, Parodius, Mystical Ninja... auch Tausch, tgl. 17 h. Tel. 06438/4264

Verk. 20 sF/SNES Spiele ab 60 DM, habe z.B. Zelda III, Contra, Dinosaurs, R-Type, Adv. Isle.T. 0931/286610 oder 0931/409742 ab 18 h

Tausche Famicon Spiele, habe: Super Aleste, Augusto Golf, Super A. Island, Castlevania 4 usw. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Tausche, kaufe und verk. Super Nintendo Spiele, habe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/676983



Tausche Drakkhen gg. Top Gear, bezahle 35 DM, für 2 Super NES Joypads. Tel. 05281/17914 ab 18 h Daniel

Suche Module - kaufe auch ganze Sammlungen. Angeb. mit Preisvorstellungen an: M. Kleesinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid II. Tel. 02191/590832 ab 19 h

Verk. PC Engine mit z.B. Tigerheli, Darius, Son Son, usw., tausche S. NES und Neo Geo Spiele. Kaufe auch ganze Bestände. Kaufe für MD, M. Mouse + Gynoug. Tel. 089/4701827

Verk. Parodius 75 DM, Zelda III 70 DM, neuer Stealth-Joystick 60 DM. Tel. 02564/31046 Thomas

(Ver)kaufe, tausche alle Arten von Mega-Drive und Super NES-Spielen. Habe immer die neuesten MC Module. Tel. 05207/4742 Marc

Tausche Super Famiconspiele. Habe alte und neue Topspiele. Tel. 08395/7205

NES + Spiele, ges. und Super Famicon Spiele, GB + Spiele, Mega Drive, Sp., Sega Master, Neo-Geo, PC-Engine. T. 04521/71497 ab 17 h

Verk. u. suche Super F. Module, PC-Engine-Module, MD Module. Suche z.B. Jacky Chan, Bonze Adv., Devil Crash, Parasol Stars für PC-Engine usw. Tel. 06473/1430

Verk. Super Ghoulsn Ghosts US 70 DM, S.F. Soccer dt. 65 DM, Pilotwings US 70 DM, suche Super Mario World dt., Super Smash TV US. Tel. 08064/1007 M. Huber

Verk. MD + 40 Games, 2 Pads, 2 Joysticks, tausche auch gg. Neo Geo, S. NES, Super Famicon, tausche Famicon, Engine-Games, Sven Wolper. Tel. 06132/59105 17-20 h

Verk. NES mit USA Umbau und Japanadapter, 9 jp. Spiele, 4 USA Module für 350 DM, habe auch S-NES-Games, z.B. Magic Sword 90 DM, Big Run 40 DM, Super R-Type 70 DM. Tel. 09193/5865 ab 18 h

Suche Super Off Road, Mario Cart, Dinosaurs, tausche oder kaufe. Tel. 08142/17369

Verk. NES mit 13 Spielen für ca. 850 DM, Probot., Star-Wars, Zelda I und II, suche Super-Wrestlem. u. Joy-Stick für SNES, PAL-Ver., Marco Oehler. Tel. 05653/5100

Verk., tausche, SNEs, MD, Lynx, PC-Engine Spiele (auch CD) z.B. Parodius, Street P II, Turtles SNES, Thunderforce IV, Gleylacer, Tel. 08020/894

Verk. Dragonquest 4 + Final F. II je 35 DM (Musik-CD's), tausche Final. F. II VS, F-Zero, Castlevania 4, jp. z.B. GG Actraiser US. Tel. 0209/86381

Verk. jp. Super Famicon PAL mit Super Mario World u. Rocketeer für VB 374 DM (auch Tausch gg. dt. SF mgl.) D. Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Suche: SNES: Actraiser US 60 DM, Super Tennis 55 DM, Ghouls n'Ghosts 60 DM, Hülle f. 5 MB 4, verk. f. NES: 4 Player, Tennis 60 DM, Battle of O. 53 DM, SMBI 40 DM. Tel. 07271/51751

Verk., tausche, kaufe Famicon-Games, ich habe z.B. Mystical Quest, Star Wars, Axel., Mario Kart, Jimmy Connors, Tiney Toon, Battletoads u.v.m. Tel. 030/4018584 Cornelius

Super NEs mit mind. 5 Spielen, biete 20 Filme, C64 mit Spielen, Turbob., Drucker 100 DM, suche GB-Spiele, Björn Schaber, Rollenbergstr. 1, 8941 Erkheim

Verk. Super S. für 70 DM. Tel. 0431/735052

Verk., kaufe, u. tausche Super Famicon, PC-Engine, Neo Geo Module, z.B. Darius, Twin, Golf Links, So Gundan, Ninja Combat, Bowling, Magical L. Tel. 02922/861713 Thomas

Diverses

aufe, verk., tausche Module, Konsolen für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Famicon, NeoGeo, Gamegear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Suche Konsolen + Spielemodule für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Master, Famicon, Nintendo, PC Engine. Roger Kerber, RDSBG, Ldstr. 58, 2300 Kiel. Tel. 0431/641670

Verk. PP 7/91 und 9/92 Playtime 6/8 92, 2, 6, 8, 92, ASM 10/80, 89 kpl. ab 4/90 kpl. 91 kpl. 1, 2, 3, 7, 922. Tel. 04544/1689

Verk. jp. Super Famicon + 2 Spiele, Final-Fight, Xardion, Adapter für jp. - ami. Module. Verk. noch 10 weitere Spiele, auch Tausch. Tel. 073/235751 Schweiz 18-20 h

Sega Master S. ohne Joysticks mit 18 Spielen wie neu 600 DM. Tel. 089/4705536

Verk. für NES: Ducktales 50 DM, Castlev. 40 DM, Wrestlemania, Ice Hockey 35 - Probotector 40 DM, RC Pro AM 35 DM, Cobra Triangle 35 DM. Tel. 0561/27662

Suche Plus 4 mit Netzteil und evtl. Software, zahle je nach Ausstattung zw. 50 und 150 DM, Angeb. nur schriftlich an: Müller, Königsbrunnerstr. 9, 7980 Ravensburg

Verk. PC-Spiele für Archimedes Mig 29, Super F., verk. auch Sega Master, Spiele und NES + Spiele, habe außerdem Mega Drive Spiele. Tel. 08151/6994 VHB

Verk. SMS II mit 9 Spielen z.B. Asterix, Donal D. Phantasy Star für 500 DM. Tel. Dresden 2391237 Carsten

Nur Verk. MM3 DV, SS2 DA, M. Island 2, DV für je 50 DM, Der Patrizier DV, Planets Edge für je 60 DM, Links Kurse je 30 DM, alle Orig. incl. Versand. Tel. 0711/3702601

Tausche, ver(kaufe) Spiele für Super NES, verk. älteren Amiga 500 und Spiele. Auch CD-Rom Spiele (PC). Tel. 03677/82884 Sebastian 16 - 21 h

Megadrive: Neo, Geo, SNES: Kaufe Grundgeräte, ganze Sammlungen etc. bevorzugt größere Sammlungen, verk. CD-Rom, 60 Module, Fr- So. 02268/7356 Mo-Do 0221/4000359

Verk. ca. 60 MD Module, Cd-Rom jp. mit 2 CD. Andere Konsolen auf Anfrage. Suche Neo-Geo, SNEs, (Gr. Sammlungen werden bevorzugt). Tel. 0221/4000359

Suche Wizball orig. mit Anl. schreibt an: A. Reimann, Lavesumerstr. 1f, 4358 Haltern

Verk. Master I mit 7 Spielen (z.B. Golden Axe, Moonwalker, World Cup Italia 90 usw.) VB 300 DM. Tel. 7144532 Vorwahl 089

Verk. Motherboard 386-DX 33 MHz und 4 MB RAM on board für nur 750 DM, Tel. 08331/4593

Verk. MV Vectrex Videospiel mit Joystick und 8 Spielen (auch einzeln), Ulrich Gonner, Aschhausenstr. 67, 6970 Lauda. Tel. 03343/4329

CB-Funk div. gut erhalten und optimal eingestellte Hand und Autogeräte ab 70 DM aus Clubaufgabe zu verk., z.B. Verstärker, Antenne, Mike usw. Tel. ab 19 h 07033/41576

Kaufe, verk., Super NES und Neo Geo Module, habe für SNEs: Streetfighter, und für Neo Geo Nam, King of Monster 2, Robo Army, Magic Lord. Tel. 07151/58072

Verk. günstig NES mit 17 Spielen, Preis VB. Tel. 06021/460144 Christian. Bitte nach 17 h anrufen. Games z.B. SMB 2+3, Star W. Chip'n Dale

Biete Abspielkonsole für Automaten Platinen. 300 DM, RGB Anschluß! Infos bei: A. Becker, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/24615 15-18 h

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks, für 1990 DM, per NN, verk. auch MB und Arcade Powr Stick und 19 Spiele. Kpl. für 1000 DM. Tel. 02562/6983

Verk. Amigagames, GB Games und Game Gear Games. Verk. auch GB und Game Gear. Tel. 04131/681247

Kaufe billige NES Spiele, Zapper und Joypad für NES. Angeb. gilt ständig für gebr. NES-Spiele. Brauns Michael, Steinstr. 58a, O-4350 Bernburg

Neo Geo Konsole mit Netzteil und Scartkabel für 450 DM, Fatal Fury 200 DM, Alpha Mis. II 190 DM. Tel. 0431/712364

Schweiz! Verk. Neo Geo, Memory Card, 2 Joyboards, 3 Games (Baseballstars 1, 2) Last Resort, für sFr 1000. Tel. 061/7112381 Roger

Verk. Schneider CPC 64 mit Farbmon., Floppy, Tape, Tastatur, u. div. Spielen für VHB 370 DM. Tel. 07621/48733 Peter

Kaufe und verk. Module für alle Konsolentypen (auch GB) mgl. viel billig und neu. Alexander Preuß, Paul-Volz-Weg 5, 76 Offenburg. Tel. 0781/65050

Verk. Ordner mit allen Berichten, Tests ca. 180 über das Master System, die je erschienen sind. Tel. 08142/17369

Verk. Laserdiscgames, Dragons Lair, T. Quest, zu je 60 DM, def. Laserdiskplayer, Pioneer 1500, für 100 DM, Sebastian Fahrenbruch, Liebknechtstr. 19a, O-4350 Bernburg. Tel. 25005

Verk. für das Neo Geo das Modul Magician Lord. VB 140 DM. Tel. 0531/336833 Holger

Verk. Orig. D&D Brettspiel + Erw., Dragons Den für sFr 40, oder 45 DM. P. Hardmeier, Rigastr. 20, 7 Chur (CH). Tel. 081/222993

Spielauflösung abzugeben. Biete div. Komplettlösung, Gratisliste gg. 2 DM in Bfm. bei: Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Suche Neo Geo im Tausch gg. dt. Mega Drive, Arcade Stick, Action Replay und dt. + 3 engl. Spiele WB5, Shining u.a. oder verk. für 1100 DM VB. Tel. 05037/2854

Über 40 Orig. Spiele für C64 & Amiga in 1a Zustand m. Verp. u. Anl. + viele 64er, Amiga, PP-Hefte, SH günstig. Listen gg. RP von T. Bautz, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Kaufe Module für NEs, GB, GG, Megadrive, und Super NES, bei Gesamtaufgabe auch kpl. mit Konsole. Angeb. bitte zw. 12 und 18 h unter 0641/84874 Karl-Heinz

Tausche MD u. Neo Module. Für Neo Geo Alpha M., Ghost P., Cyberlip u.a. suche: Sengoku 1, Last Resort, Blues Journey, Kings M. 2, u.a. Tel. 069/373956 17-19 h Ralf

Kaufe, verk., tausche Module u. Konsolen z.B. Game Boy, Mega Drive, NES, Super NES, PC-Engine, Sega Master, Neo Geo u.a. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche Neo Geo RGB oder PAL, 1 Joypad, Game Card, 1-2 Module bis max. 800 DM, Jens Bohot, O-7980 Finsterwalde, Klingmühler Eck 14

Suche das Aliensbrett und Rollenspiel dringend. Zahle NP. Tel. 0551/22856 Stefan

Kontakte

Hilfe! Unsere Computer verhungern. Suche dringend Tauschmöglichkeiten für Amiga, Atari, IBM, Mac. Bitte schreibt an: M. Bargas, Holeeholzweg 75, 4120 Binningen, Schweiz

Computer-Club „All About" sucht Mitglieder. Infos gg. frank. DIN-A4 Rückumschlag an: C. Luttenbacher, Schanzenbarg 27, 2060 Bad Oldesloe

Suche PC User zwecks Briefwechsel und Erfahrungsaustausch, suche Einzelbl. Einzug NEC P30, Peter Wilhelm, Deuenbach 12, 8819 Schopfloch. Tel. 09857/1504

Computerclub sucht noch Mitglieder. Kostenlose unverbindliche Mitgliedschaft. Infos gg. Leerdisks bei A. Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee

Suche Grafiker, Programmierer, Musiker für Spieleprojekte, Rollen-Handels- und Strategiespiele auf MS-DOS, Amiga und Atari ST. Tel. 0541/17981 18-20 h

Suche Tauschpartner für A 500 Spiele. Falls Interesse, schickt eure Liste an Corinna Ehrhardt, Dudweilerweg 12, 8 München 83

Searching for new Contacts. If you wanted to swap with me so write me under following address: 100 % answer. Ernest-Protiwinsky, St. Jakob-3, A-9400 Wolfsberg, Austria

Suche für Amiga Tauschpartner für Software, in Deutschland, habe selbst viel Soft! Schreibt an: PB 10, 3800 St-Truiden 2, Belgien

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Feuer auf den Fluten



Im Fadenkreuz: Die Geschütze werden geladen.

Burning Steel

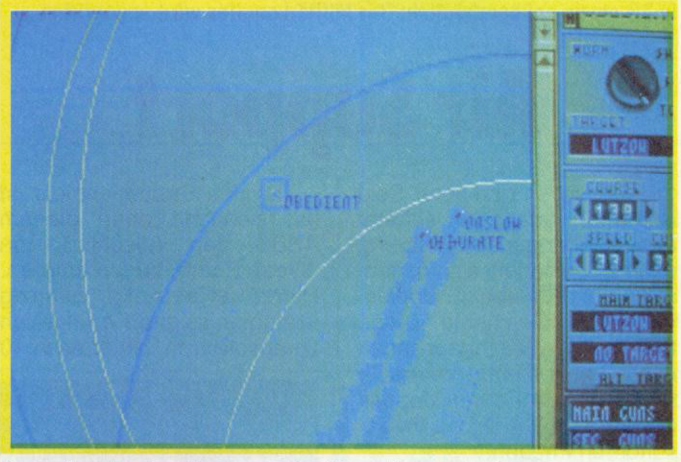
Briten und Amerikaner haben ein entspanntes Verhältnis zum zweiten Weltkrieg. Kein Wunder, man hat für eine gute und wichtige Sache gekämpft – Die Befreiung vom Faschismus. Wohl einer der Gründe, warum mit großer Selbstverständlichkeit das blutige Geschehen zu Strategiespielen verarbeitet wird. Auch SSI kann auf eine ganze Reihe martialischer Programme zurückblicken. Fans werden sich noch an Gary Grigsby's *Kampfgruppe* oder *Second Front* erinnern. Beide Programme boten alles, was das Herz eines jeden "Wargamers" höher schlagen läßt -- Eine abstrakte Landkarte und ebenso abstrakte Icons. Wer auf solche fundamentalen Erfahrungen steht, ist bei *Burning Steel* schlecht aufgehoben. In SSI's neuem Seeschlachtsimulator spielen strategische Elemente nur eine Nebenrolle und beschränken sich auf die Operationszentralen Eurer Schiffe oder die Generalität im Kriegsministerium. Alle anderen Stationen der Schlachtkreuzer bieten einen 3-D-Blick auf den Nord-Atlantik.

Ihr greift entweder auf Seiten der Allierten oder der Wehrmacht in die Seeschlachten der Jahre 1939 bis '43 ein. Wählen könnt Ihr zwischen Duellen berühmter Schlachtschiffe, längeren Perioden oder einer kompletten Kampagne. Kapitäne, die nur Ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen wollen, legen auf dem elektronischen Koppeltisch die Kurse fest und lassen alle anderen Schiffsstationen automatisch vom Computer bedienen. Aktionslastige Seehelden gehen genau den anderen Weg. Ihr könnt alle Geschütz- und Torpedostationen selber bedienen und den Luftverkehr auf dem Katapultdeck regeln.

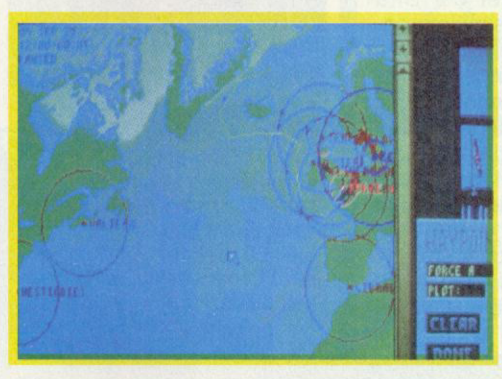
Das jeweilige Seegebiet und die feindlichen Schiffe bewundert Ihr dabei durch das Okular der Geschütze oder direkt von der Brücke aus. Alle Geräte werden mit der Maus oder der Tastatur bedient. Steht Euch der Sinn nach Höherem, laßt Ihr Euch einfach zum Admiral befördern und kommandiert die ganze Flotte aus dem halbwegs sicheren Büro in London. Besonders gelungene Feindfahrten darf man sich in einem Replay-Modus noch einmal zu Gemüte führen. *vw*

super

Was *Silent Service* für Tiefseetaucher, ist *Burning Steel* für die Überwasserkapitäne. Das harte Strategengeschäft macht gleich doppelt soviel Freude, wenn man die Auswirkungen seiner Befehle hautnah miterlebt. Daß es dabei nicht allzu friedlich zugeht, versteht sich bei der Thematik von selbst. Jeder mag deshalb individuell entscheiden, was er seinem Moralempfinden zumuten will. *Burning Steel* kommt den unterschiedlichsten Spieler-Charakteren entgegen: Hardcore-Strategen, die nur auf Karten und Symbole stehen, werden ebenso befriedigt wie Simulationsfans, die ihre Schiffe und Flieger am liebsten selber steuern. Trotzdem werden den beinharte Entscheidungen von Euch verlangt: Nur mal eben ein paar Runden über den Atlantik tuckern ist nicht drin, dafür sind die Feinde zu clever. Das Programmierteam ist mit viel Liebe zum Detail ans Werk gegangen. Alle Daten wurden genauestens recherchiert und umgesetzt. Die nicht allzu aufwendige Grafik ist funktionell, übersichtlich und bietet dem Kapitän leichte Orientierung



Seekarten: Routenplanung in der Operationszentrale.

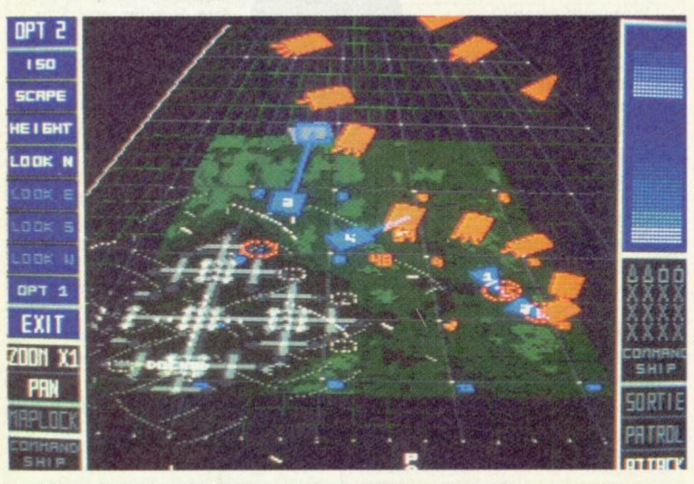


Admiralität: Der Atlantik im Überblick

Hektik auf dem Flugdeck: Die nächste Maschine startet.

Genre: Strategie	
Hersteller: SSI	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Softgold	
MS-DOS	77%
Grafik: 62%	Sound: 25%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland	
Geplant für: –	

Hardcore



In 3D etwas unübersichtlich: Der Militärkomplex wird angegriffen...

super

Psygnosis hat tatsächlich ein Spiel mit Tiefe und Langzeitmotivation geschaffen. *Air Support* ist ein reinrassiges Strategiespiel, das dem Heimstrategen eine Vielzahl an Aktionen und ein super ausgeklügeltes Spielsystem bietet. Zum einen will der eigene Verteidigungskomplex vernünftig geplant, aufgebaut und gewartet werden, andererseits müssen die eigenen Einheiten in den Kampf geführt und taktisch clever befehligt werden. Zum Glück nimmt Euch der Computer die eigentlichen Kämpfe ab. Wer selbst fightet, gerät schnell in Zeitnot und wird sowieso abgemurkst – der eigene Computer schießt und lenkt in fast allen Situationen besser. Der "Selbstkampfmodus" ist niedlich aber (meistens) überflüssig; genauso wie die hirnrissige Idee mit der 3-D-Brille (null Effekt). *Air Support* hat angesichts der tollen Spielidee, des Umfangs und komplexen Spielverlaufs solchen Schnickschnack nicht nötig. Ein entscheidendes Manko hat *Air Support* jedoch: das Handbuch. Die wichtigsten Infos sucht man inmitten dümmlicher Options-Erläuterungen vergebens – eine Frechheit. Während der "normale" Computerspieler mindestens ein Stündchen probespielen sollte, dürfen die Hardcore-Strategen sorglos zuschlagen.

Air Support

Menschen sind böse. Seid Jahrtausenden scheint Ihre Lieblingsbeschäftigung darin zu bestehen, sich gegenseitig auf die Rübe zu klopfen. Wir nennen dies heute "Krieg". In den gut zwei Jahrtausenden nach Christi Geburt verbrachten unsere Vorfahren doppelt soviel Zeit mit Krieg als im gesünderen Frieden.

Psygnosis *Air Support* ist ein typischer Vertreter der Strategie-Simulationssimulatoren und führt obige Tradition im nächsten Jahrhundert weiter. Ihr versetzt Euch anno 2065 in die Rolle eines jungen Kadetten, der die traditionsreiche "West Point" Militärakademie besuchen darf. Hier werdet Ihr vor den größten, besten, genialsten und witzigsten Kriegssimulator gesetzt: den ASBS (Air Support Battle Simulator).

Ziel des Strategiespiels ist es, sich mit eben diesem ASBS den Abschluß von "West Point" zu erkämpfen. Hierzu ist es nötig, zwanzig Traingsmissionen erfolgreich zu absolvieren, bevor es in 40 Aufträgen richtig (simulationssimuliert) zur Sache geht.

Ihr übernehmt das Kommando über einen Verteidigungskomplex. Er besteht aus einem Hauptquartier, vier Energiegeneratoren, Fabriken, Radar- und automatischen Raketenstützpunkten. Außerdem verfügt Ihr über ein Kommandoschlachtschiff. In den Fabriken lassen sich desweiteren vier verschiedene Arten mobiler Waffensysteme herstellen. Neben Abfangjäger, Kampfpanzer und Raketenwerfer läßt sich auch ein Spionagefahrzeug herstellen. Bewaffnet sind die Kampfeinheiten je nach Tragfähigkeit mit Lenkraketen, ferngesteuerten Bomben, Minen oder einfachen Masergeschützen (Bordkanone). Pro Mission erhaltet Ihr eine Aufgabe, die meist das Infiltrieren beziehungsweise Terminieren des feindlichen Militärkomplexes enthält. Auf einer Karte lassen sich mittels Maus und Icons der eigene Militärkomplex und alle Einheiten lenken. Die Kampftruppen werden entweder vom Hauptquartier (Computer) oder von Euch gesteuert. Schwingt Ihr Euch in den Sitz der Kampfmaschinen seht Ihr die Welt in 3-D-Vektorgrafik und steuert die Kiste wie in einer zünftigen Flug- oder Panzersimulation. Übernimmt der Computer die Einheiten, dürfen von Euch Waypoints und Angriffsmodi festgelegt werden.

Habt Ihr eine Mission erledigt, gibt's ein Paßwort. Für anspruchsvolle Spieler existieren unzählige einstellbare Features, drei Schwierigkeitsgrade und eine 3-D-Option, die die beiliegende Tutti-Frutti-3-D-Brille "unterstützt". *kn*

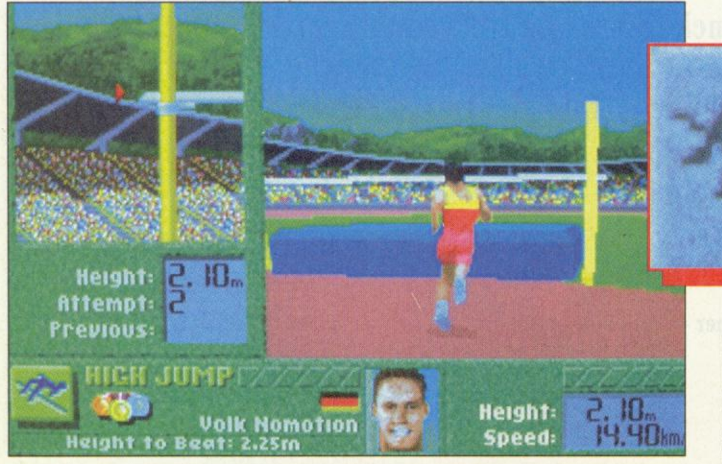
Findet man nicht im Handbuch: Um das Com-Schiff aufzutanken, setzt Ihr den Waypoint direkt auf einen Generator. Der Flieger dockt automatisch an.

Eure Kadettenentwicklung wird statistisch angezeigt (oben).

Fast immer überflüssig: Der "Action-Mode"; hier die Sicht aus dem Kommandoflieger (links).

Genre: Strategie	
Hersteller: Psygnosis	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Selling Points	
AMIGA	**78%**
Grafik: 37%	Sound: 13%
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 512 KB,	
Unterstützt: –	
Geplant für: ST	

Gefrierbrand



Die Spikes hämmern die Tartanbahn – Ihr hämmert die Returntaste

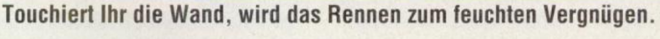
Sommerlich: In acht Diszipilinen wird Euer sportliches Können olympisch herausgefordert.

Summer Challenge

Der Winter steht vor der Tür, Weihnachtsmänner zieren die festlichen Schaufenster und die ersten Schneeflocken rieseln verstohlen vom Himmel. Nur noch wenige Sportenthusiasten träumen bei Glühwein und Bratäpfeln von der Sommerolympiade in Barcelona. Das könnte jetzt anders werden: Ins frostige Hintertreffen geraten, aber immer noch heiß erwartet, trudelt endlich Accolades *Summer Challenge* über die olympische Ziellinie.

Sportspielkenner erinnern sich an den Vorgänger *Winter Challenge*. Auch bei den sommerlichen Aktivitäten wird in acht Diziplinen um olympisches Gold gestritten. Dazu gehören Bogenschießen, Hochsprung mit und ohne Stab, Speerwerfen, 400 Meter Hürden, die Kunst des Bahnrad- und Kajakfahrens sowie Kunstreiten. Die einzelnen Herausforderungen stellen dabei verschiedene Anforderungen an Schnellfeuerfinger, Timing und Steuerung. Die sportliche Betätigung findet in einer 3-D-Umgebung statt, die aus einer Kombination von Polygon- und Bitmap-Grafik besteht. Das alte Ego wendet Euch im Spiel die kalte Schulter zu; Ihr seht den Helden also meist von hinten. Kontrolle über Euren Champion ergreift Ihr mit der Tastatur oder dem Joystick. Dabei können bis zu zehn Spieler ihren individuell gestalteten Athleten an den Start bringen. Falls Ihr zufällig gerade nicht zu zehnt seit, wird die Olympiariege mit Computergegnern aufgefüllt, die sich in drei Schwierigkeitsstufen beweisen.

Vor der Eröffnugszermonie entscheidet Ihr zwischen Turnier- und Trainigsmodus. Nach der Teilnehmeranmeldung geht es endlich zur Sache: Per Icon wählt Ihr in bunter Reihenfolge die Sportarten. Sitzt Ihr sicher im *Kajak*, geht es buchstäblich den Bach runter. Bei der Fahrt ins Blaue kommt es auf Fingerspitzengefühl an, um Strafsekunden für ausgelassene Tore zu vermeiden. Die zweite sitzende Sportart ist das *Reiten*. Hier zählt der richtige Absprung, denn allerlei Hürden lassen Euer Pferd gewaltig scheuen. Beim *Bahnradfahren* bearbeitet Ihr Tastatur oder Feuerknopf im Takt der Pedale, um den Drahtesel zu beschleunigen. Nebenbei gilt es, Euer Rad auf der Bahn zu halten. Das *Hürdenlaufen* gibt sich ebenfalls rüttelorientiert. Da der Läufer seine Bahn alleine findet, bleibt Euch nur noch, den richtigen Zeitpunkt zum Sprung über die Hürden abzupassen. Der *Hochsprung* fordert Qualifikationen besonderer Art: Neben dem Anlauf im "Schnellfeuer-Enter-Tasten-Drücken" muß der richtige Abspung und Umsprung gefunden werden. Der *Stabhochsprung* verlangt ähnliche



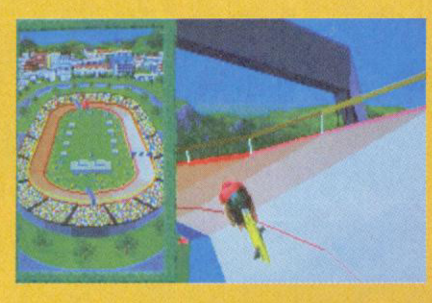
Touchiert Ihr die Wand, wird das Rennen zum feuchten Vergnügen.

Im Galopp über die Hindernisse: Bei Fehlern gibt es Strafpunkte.

Wilhelm Tell Junior: Das Bogenschießen braucht eine sichere Hand.



Mit einem Seitenblick auf die Sportspielflops des Jahres ist Accolades *Summer Challenge* das richtige Spiel zur Olympiade. Eine hervorragende grafische Präsentation, spritzige Soundeffekte und ein fließendes 3-D-Scrolling lassen technisch keine Wünsche offen. Durch die unterschiedlichen Anforderungen in den verschiedenen Disziplinen ist ein breites Publikum angesprochen. Trotzdem werden sich an *Summer Challenge* die Geister scheiden. Mit der Freundin oder in einer lustigen Runde bringen die Sommerspiele dank einfacher Steuerung, flottem Spielablauf und witzigen Einlagen gnadenlosen Sportspielspaß. Der Einzelspieler sucht dafür vergebens nach anspruchsvollen Disziplinen: Nur die Geschicklichkeitsdisziplinen motivieren langfristig; ein Problem, das teils schon die Wintersportler kannten. Trotz dieser Achillesverse bleibt *Summer Challenge* die ungeschlagene Nummer Eins meiner Sportspielliste. Ein heißes Programm, das auch bei Temperaturen unter Null Grad mitreißt.



Schweißtreibend: Die Pedale im synchronen Takt mit der Feuertaste, bringen den Radler optimal voran.



Die goldene Medaille ruft: Ein zielgerichtetes Training geht dem Olympiasieg voraus.



Mit zehn Kandidaten geht Ihr in den sportlichen Wettstreit

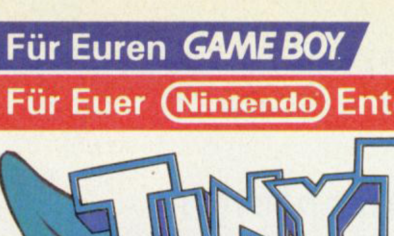
Ansprüche (Rüttelanlauf und dann richtiger Stangenaufsetzpunkt). Das *Speerwerfen* setzt sich aus dem bewährten Schnellfeueranlauf und der Einstellung des Abwurfwinkels zusammen. Mit viel Fingerspitzengefühl hagelt es Zehner beim Bogenschießen. Eure Aufgabe ist, das zitternde Händchen des Schützen ins Schwarze zu lenken.

Eure sportlichen Aktivitäten könnt Ihr nachträglich mit dem alles aufzeichnenden Videorecorder bestaunen und taschenfreundlich Euren Sportkameraden auf Diskette abspeichern. *cd*

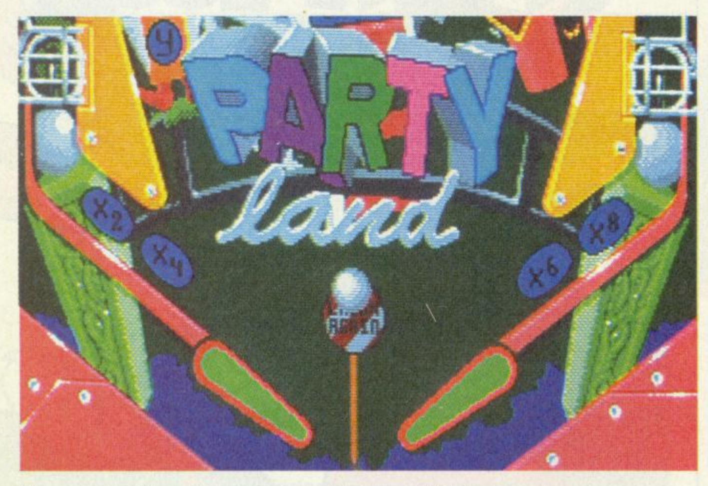
Genre: Sport
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS	76%
Grafik: 80%	Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick
Geplant für: Amiga, Mega Drive

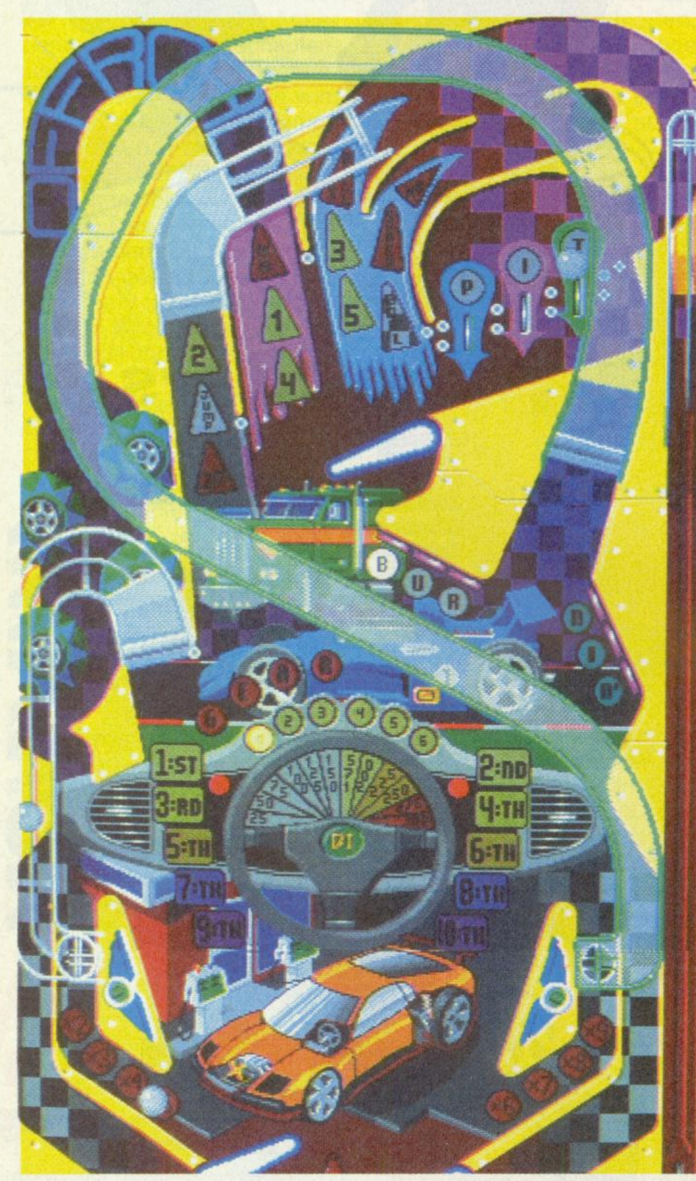


Thronfolger



Flippern auf dem Computer was das Zeug hält

Pinball Fantasies


Speed Devils



Stones & Bones

Das schwedische Programmierteam "Digital Illusions", Insider werden mit "The Silents" mehr anfangen können, flipperte sich bereits Anfang des Jahres in die Charts. Mit *Pinball Dreams* stellten die Skandinavier ein Spielchen auf die Beine, dessen Besonderheit es war, ganze vier Flipper zu "simulieren". Auf Bonusräume oder diverse Extrabildschirme, die man in der Spielhalle vergeblich sucht, wurde absichtlich verzichtet. Vielmehr zeichnete sich das Spiel durch exakte Physik, tolle Musik und flotte Spielbarkeit aus. Einziges Manko war die mangelnde Abwechslung, bedingt durch relativ kleine, einfache Tische.

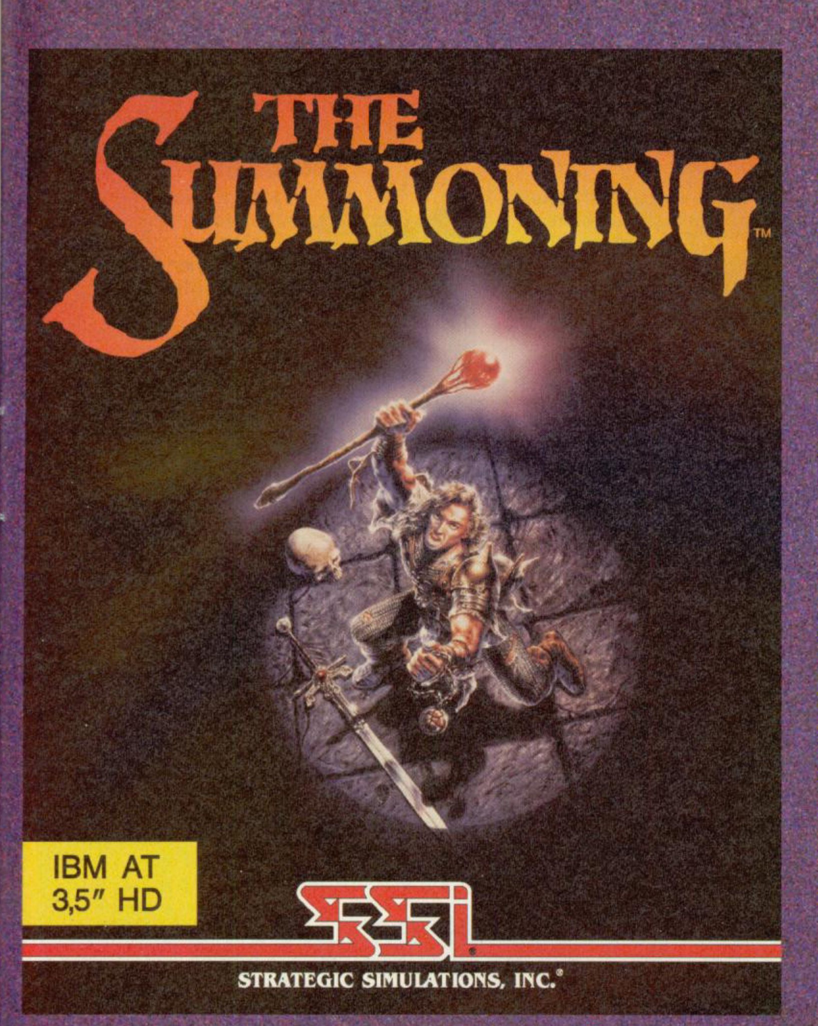
Die Wikinger-Nachfahren nahmen sich die Kritik zu Herzen und bastelten den Nachfolger zusammen: *Pinball Fantasies.* Wieder wurde auf Computer-typischen Schnickschnack verzichtet – wieder werden zwei Paar Spielhallentische emuliert. Diesmal sind die Tische jedoch größer und vollgestopft mit Rampen, Bumpern und Jackpotpins.

Zu Beginn sucht Ihr Euch einen der vier Flipper aus, wobei jeder einzelne in Sachen Thematik, Musik, Grafik und Aufbau variiert. Flipper numero 1 nennt sich "Party Land". Ein großes Clownsgesicht, ein Riesenrad und "Enten-Pins" warten auf den Rummelkonsumenten. Der zweite Tisch ist Autofanatikern gewidmet und heißt "Speed Devils". Neben HIghspeedrampen und "Miles"-Bonus-Multiplikatoren warten u.a. "Off-Road"-Boni und ein "Tur-

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: 21st Century

AMIGA 78%

Grafik: 70% Sound: 76%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB, VGA
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher
Geplant für: ST



„Die Macht des Schatten-Webers wächst von Tag und Tag und das Leichentuch, das er über die Welt spannt, breitet sich unaufhaltsam aus. Selbst in diesem Moment werden wir von seinen Horden angegriffen.
Es bleibt mir keine Zeit, Sie weiter in der Kunst der Magie zu unterrichten. Auch das Waffen-Training, das Sie in den vergangenen Wochen erhalten haben, muß ausreichen."
THE SUMMONING ist ein erstklassiges Rollenspiel-Adventure für einen Spielercharakter mit einer faszinierenden, komplexen Handlung, überraschenden Verwicklungen und verschiedenen Lösungsmöglichkeiten. Sie spielen innerhalb einer riesigen Spielumgebung mit vielen Labyrinthen, Schlössern, Geheimwegen und Verliesen. Teleportieren Sie sich in andere Dimensionen. Sammeln Sie Anhaltspunkte, lösen Sie Rätsel, treffen Sie eine Vielzahl faszinierender Nichtspieler-Charaktere, mit denen Sie sich unterhalten können, und beweisen Sie Ihr Geschick gegen Horden bedrohlicher Monster. 40 aufregende Spielebenen garantieren über 100 Stunden unvergeßlichen Spielspaß und Reiz.
Erstklassige Grafiken und Filmeffekte verleihen der überaus detaillierten Fantasy-Welt Substanz. Die herrliche Hintergrundmusik und Sound-Effekte beflügeln Ihre Phantasie. Mit einer einfachen visuellen Maussteuerung gleiten Sie durch das Echtzeit-Spielsystem.
Während Sie eine Welt entdecken, protokolliert die automatische Kartenfunktion den Weg Ihrer Reise; ja, Sie können Ihre Karten sogar ausdrucken!
Folgen Sie **THE SUMMONING** und genießen Sie die aufregende Vielfalt eines Fantasy- und Action-Abenteuers, das zu den besten seiner Klasse gehört.

Deutsche Version in Kürze

Die Sonnenwinde streicheln Ihr Gesicht, als die majestätische Galleone, angetrieben durch mystische Kräfte, die Atmosphäre durchstößt und in den Äther des Realmspace eintritt. Als Sie hinausblicken, werden Sie überwältigt von der Schönheit des Planeten Toril, Heimstätte der Forgotten Realms™, der immer mehr aus Ihrem Blickfeld schwindet.
„Schiff in Sicht" ruft eine Wache. Die gefürchtete schneckenartige Silhouette eines neogischen Kampfschiffes verdunkelt den Planeten und nähert sich schnell, bereit zum Angriff. Sie drehen Ihr Schiff dem Eindringling entgegen und rufen Ihren Offizieren und der Mannschaft zu: „Alle Mann auf ihre Plätze! Gegnerisches Schiff Backbord achtern voraus!"
Kommandieren Sie Ihr eigenes Spelljammer-Schiff in **PIRATES OF REALMSPACE**. Heuern Sie Offiziere an und stellen Sie eine Mannschaft für Ihr Raumschiff zusammen. Machen Sie sich dann auf, um tief in den Äther einzudringen und die Planeten des Realmspace zu erforschen.
Beginnen Sie eine abenteuerliche Mission - liefern Sie Ihre wertvolle Fracht aus, verfolgen Sie Piraten - festigen Sie Ihren Ruf als Kapitän eines Spelljammers. Und decken Sie schließlich eine grauenhafte Verschwörung auf, die den ganzen Realmspace bedroht! Erleben Sie fabelhafte mystische Schiffe, die mit den exotischen Kreaturen bemannt sind. „Spelljammen" Sie durch die Weiten des wilden Raumes!

Verwegener Spielgenuß und die Magie der AD&D® Abenteuer - diesmal in der Weite des Weltraums.



Deutsche Version in Kürze

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
SPELLJAMMER™
Computer Game
PIRATES OF REALMSPACE
IBM-386-AT
3,5″ HD
SSI

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG



Billion Dollar Gameshow

bo-Mode" (für jede Rampe fünf Millionen Punkte innerhalb 25 Sekunden). Die "Billion Dollar Gameshow" lehnt sich mit vielerlei Preisen (Autos, Reisen, Fernseher) und einem "Small Wheel" an das Glücksrad an, während Horror-Freunde an "Stones & Bones" ihre helle Freude haben. Hier jagt Ihr Geister oder sammelt Bonus-"Screams" ein.

Auf allen Tischen warten Unmengen an Pins, Rampen und versteckten Bonuseingängen. Die Masse an Punkten wird jedoch erst abgeräumt, wenn der Spieler bestimmte Aufgaben erfüllt. So müssen in bestimmter Reihenfolge Pins angeflippert und danach verschiedene "Loops geflogen" werden. Rollt die Kugel doch einmal unhinderlich gen Ausgang, wird via Leertaste "getiltet". Mit etwas Glück und Übung holt Ihr auf diese Art und Weise die schon verloren geglaubte Kugel zurück ins Spiel.

Wie im Vorgänger besitzt jeder Tisch seine eigene speicherbare High-Score-Liste. Auch der Acht-Mann-Flipper-Modus ist wieder mit von der Partie. *kn*



An *Pinball Fantasies* kommt man einfach nicht vorbei. Mein Favorit ist zwar der "One Billion Dollar"-Flipper, die übrigen sind jedoch eine gelungene Abwechslung. Allein mit dem technisch sauberen Bildschirm-Scrolling bin ich immer noch nicht einverstanden. Bei 52 Zentimer Bildschirmdiagonale ist nicht nur schnell die Übersicht verloren, Besitzer eines empfindlichen Magens werden öfters eine Pause einlegen müssen. Trotzdem sind die *Pinball Fantasies* ein Muß für jeden spielebegeisterten Amiga-Freak – nicht zuletzt wegen der hervorragend umgesetzten Kugel-Physik. Die Metallkugel

super

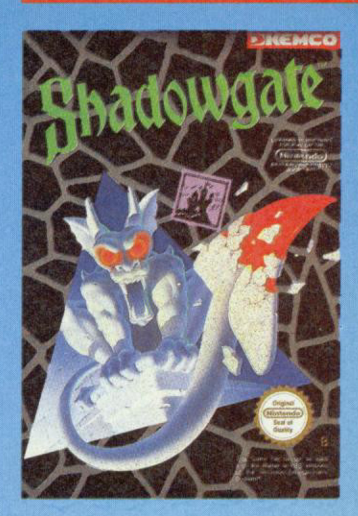
Die Jungs von "Digital Illusions" haben sich alle Mühe gegeben, die kleinen Mankos ihres ersten Flippers auszubügeln. *Pinball Fantasies* ist größer, schöner und actionhaltiger als der Vorgänger. Die vielen Rampen und Pins lassen den Spieler auch bei wiederholtem Flippern ständig neue Kniffe und Punktehaschereien entdecken. Die Tische selbst sind abwechslungsreich gestaltet und bieten alle Optionen eines Originalflippers. Lediglich eine Tatsache stört: Wieder wird mit nur einer Kugel geflippert. Der richtige Spaß fängt in der Spielhalle doch erst an, wenn zwei oder drei Kugeln den Flipperfreund in Panik versetzen. Trotz dieses Mankos motiviert *Pinball Fantasies* wochenlang. Fetzige Grafik, stimmungsvolle Musik und grandiose Soundeffekte machen das Dutzend rund. Alle Amiga-Besitzer, die mit Flippern nicht auf Kriegsfuß stehen, müssen zuschlagen. Ihr kauft den besten Computerflipper dieses Jahres.



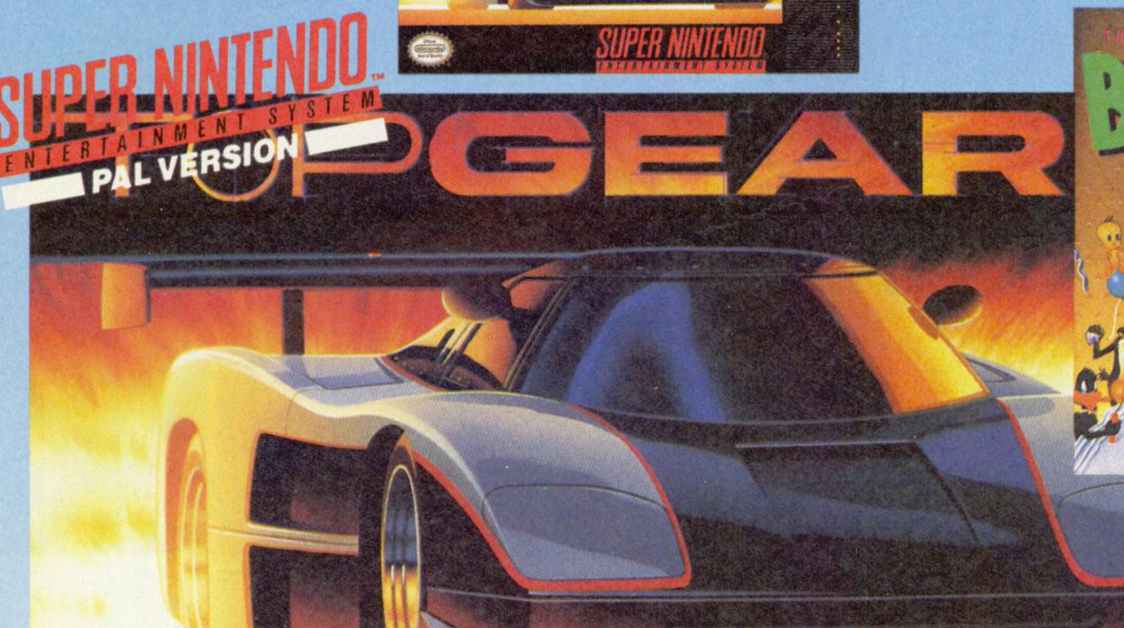
Party Land

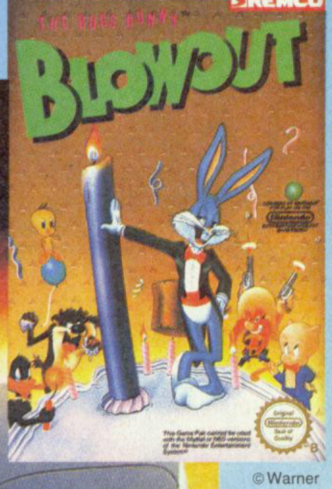




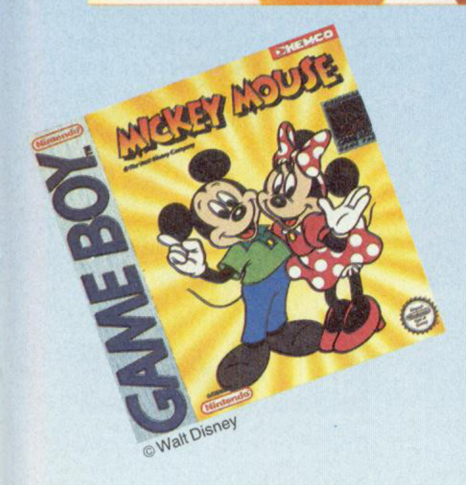




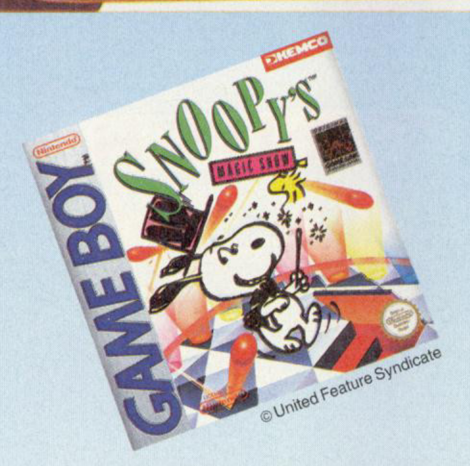




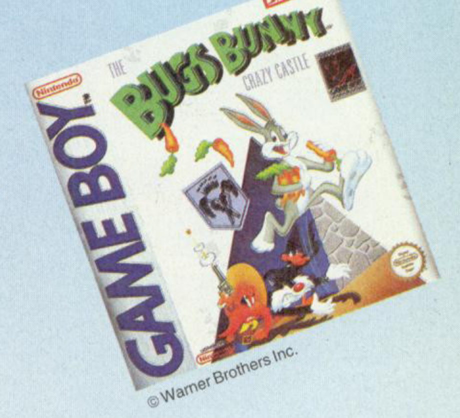
© Warner Bros. Inc.



© Walt Disney



© United Feature Syndicate



© Warner Brothers Inc.

GAME BOY™
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Erhältlich über all dort, wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.



Alles oder nichts



Die Grafik ist flott, dafür fehlt's an Details

No second prize

Die AJS 7R 3A "Triple Knocker" ist eines der begehrtesten Motorräder auf der Welt: Die Maschine ist ein Unikat. Eines fröhlichen Tages stritten sich sechs begeisterte Hobby-Fahrer, wer der rechtmäßige Eigentümer des Motorrades sei. Klar, daß Ihr bei solch einer wichtigen Entscheidung mitmischt und die Rolle eines Streitenden übernehmt. Schließlich soll das Motorrad demjenigen zugesprochen werden, der als Sieger aus zwanzig Rennen hervorgeht – bekannte Kurse, wie z.B. Hokkenheim sind mit von der Partie. Nach einigem Training und der Wahl des Piloten (jeder Fahrer hat spezielle Talente) beginnt der Kampf: Ihr findet Euch auf der Rennbahn wieder, und seht die Landschaft aus dem Blickwinkel des Fahrers. Unter dem Motto "Alles in 3-D-Vektorgrafik" rauschen Tribünen, Bäume und Häuser an Euch vorbei, während Ihr mit der Steuerung kämpft. Sie ist zwar nicht direkt innovativ, aber trotzdem außergewöhnlich: Ihr gebt mit der rechten Maustaste Gas und bremst mit der linken ab. In die Kurven legt sich Eure Maschine synchron zu den Mausbewegungen. Je nachdem, ob Ihr Euch für eine automatische oder manuelle Gangschaltung entscheidet, dürft Ihr mit der Shift- und Alt-Taste zwischen den Gängen wechseln. *ri*



Die Qual der Wahl: Zwanzig Strecken stehen zur Wahl.



Ob Automatik oder manuelle Schaltung -- Eure Maschine hat sechs Gänge

Genre: Rennspiel	
Hersteller: Thalion	
Zirka-Preis: 85 Mark	
Testmuster: Thalion	
AMIGA	**72%**
Grafik: 73%	Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 512 KB	
Unterstützt: –	
Geplant für: ST	



Sehr viel neues bietet *No second prize* dem Motorrad-Begeisterten nicht. Allein die Story drumherum ist ungewöhnlich und sorgt für Spannung. Grafisch und Steuer-technisch gibt's beim Thalion-Simulator nichts zu meckern. Die Vektor-Routinen sind wunderbar schnell, so daß gutes Motorradfeeling aufkommt, wenn sich die Maschine in die Kurven legt und der gesamte Horizont auf die Seite schwappt. Kleine Gimmicks, wie Hubschrauber, Krankenwagen oder Hügel bringen dezent Abwechslung in das Rennen. Die kompetente Steuerung läßt ebenfalls kaum Wünsche offen. Erfreulich einfach ist das Umschalten zwischen den Gängen sowie das Beschleunigen und Verzögern mit der Maus. Die Richtungsempfindlichkeit der Maus läßt sich sogar in einem Menü festlegen – lobenswert. Trotzdem fehlt *No second prize* das gewisse Etwas. Ausgesprochen viel Motivation wird nicht provoziert, denn es fehlt etwas an spielerischer Abwechslung. Letztendlich läuft es darauf hinaus, daß Ihr über die Pisten düst und gelegentlich einen Motorradgegner überholt. Rennen auf Taufel komm raus – irgendwann wird's langweilig. Einziges erwähnenswertes Feature ist die Kamera, die Euch die Fahrt aus verschiedenen Blickwinkeln zeigt. Vergleicht man das mit bewährten Rennsimulationen à la *Formula 1 Grand Prix*, schneidet *No second prize* "Extra-mäßig" schlechter ab. Fans müssen jedoch zugreifen.

Blobber Dir einen



Putty tapst witzig animiert über die Plattformen



Auf Knopfdruck lassen sich unzählige Aktionen hervorrufen



Mit MOULD absorbiert Ihr einen Feind und nehmt dessen Form an

Silly Putty

Bis vor kurzem lebten auf dem kleinen Putty-Mond viele niedliche und friedliche Putties. Doch eines Tages tauchte der Zauberer Dazzledaze auf, entführte die kleinen Blobs und verkaufte sie als Kaugummis auf der Erde.

Nur ein Putty blieb übrig; der sich wegen einer schlimmen Erkältung zu Hause verstekken mußte – doch er schwor Rache. Eines Tages kamen einige Roboter vom benachbarten Planeten Zid vorbei, die die Machenschaften des Magiers spitzgekriegt hatten. Leider konnten die Jungs nichts gegen die Spielzeugstreitmächte von Dazzledaze ausrichten und wurden in Eisblöcke eingefroren.

Nach auskurierter Erkältung schlüpft Ihr nun in die Rolle des letzten Puttys und geht zwei unterschiedliche Jump'n'-Run-Missionen an. In der ersten muß Putty die armen Frost-Robots enteisen und zu ihrer Untertasse geleiten; natürlich machen ihm dabei viele herumwuselnde Gegnersprites das Leben schwer. Das gilt auch für die zweite Mission: Die befreiten Roboter basteln gerade an einem gewaltigen Turm, mit dessen Hilfe sie den Putty-Mond wieder freikämpfen wollen.

Insgesamt kann Putty – er sieht tatsächlich aus wie ein runder Kaugummi mit zwei Augen – zehn verschiedene Aktionen durchführen, die alle mit dem Joystick ausgelöst werden. So springt und läuft Putty nicht nur in alle Richtungen, er kann Schluchten auch anders überwinden: Er dehnt sich wie ein Kaugummi, bis er die andere Seite gerade erreicht und zieht den restlichen Körper raupenähnlich nach. Da ein ganzer Haufen gefährlicher Gegner auf dem Mond herumkriecht, gibt es mehrere Wege, für kurze Zeit nicht von ihnen belästigt zu werden. Das Explodieren ist am einfachsten: Putty pumpt sich wie ein Luftballon so stark auf, bis er plazt – vor Schreck machen sich alle Bösen in die Hose und verschwinden kurzfristig. Leider vermindert sich dabei Puttys Energie. Eine andere Methode ist das Boxen mit der Kaugummifaust, auch wenn man dabei nur einen Gegner trifft. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: System 3

AMIGA 77%

Grafik: 73% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: –
Geplant für: –

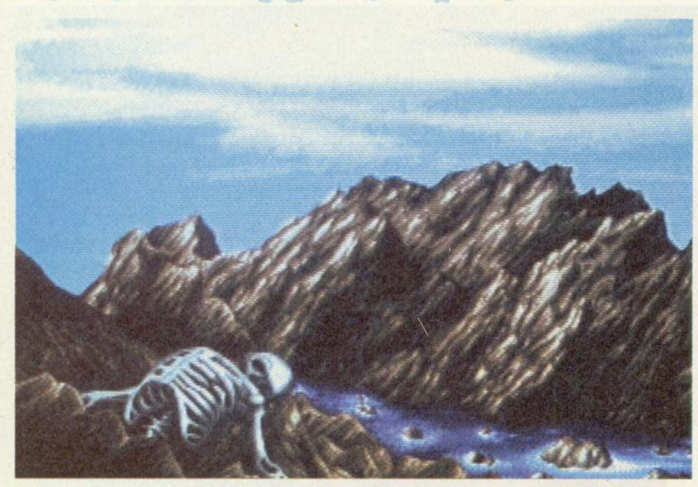
MAKE COFFEE: Damit halten alle Roboter 30 Sekunden an



Das Herausragende an *Silly Putty* ist die Steuerung. So viele kringelige Animationen sieht man beim Meistern kniffliger Geschicklichkeitsparcours selten. System 3 zünden mit Putty ein Feuerwerk an spritzigen Ideen. Sprites, Level-Design und vor allem die verschiedenen Hüpf- und Klebemetamorphosen von Putty sind originell und motivieren zum Weiterentdecken. Fürs Geld gibt's viel Grafik zu sehen, soundtechnisch ist nicht besonders viel los. Obwohl der der Schwierigkeitsgrad extrem schwankt, hat das keinen großen Einfluß auf den Spielspaß. Da die Levels meist mehrere Bildschirme groß sind, wäre auch eine Übersichtskarte nützlich gewesen. Doch Putty macht auch ohne diese kleinen Mankos eine Menge Spaß. Die Vielzahl an Sprites und lustigen Ideen katapultieren das Spiel auf einen Vorderplazu in der Putzig-Liga.



Schattenboxen



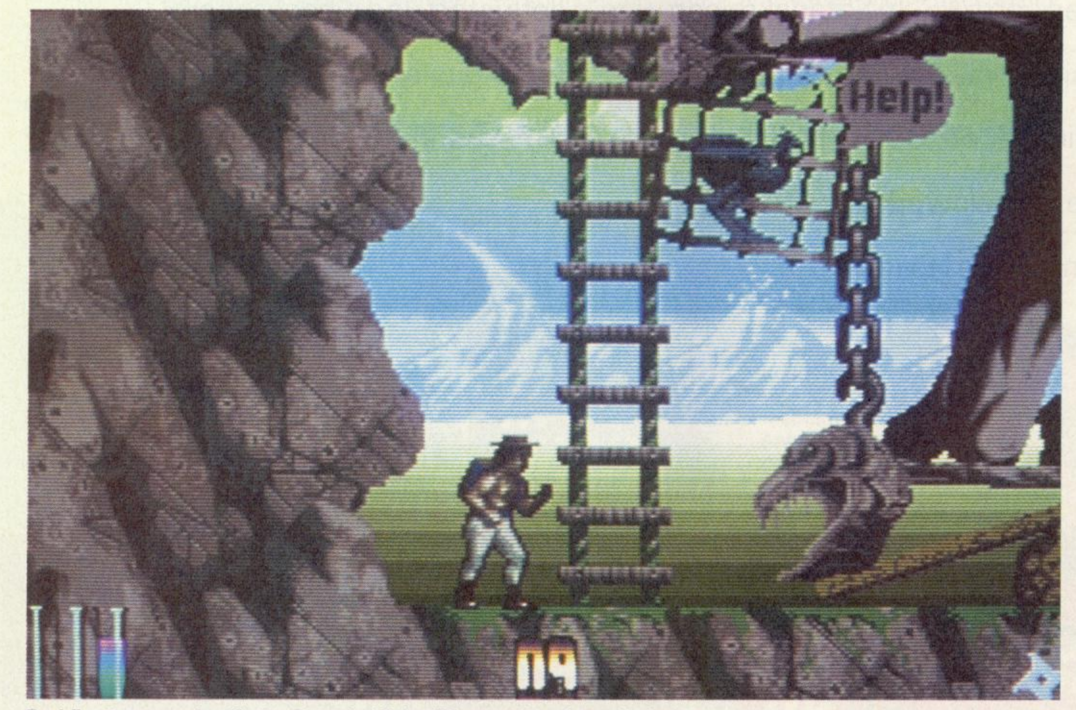
Da hat einer den Löffel abgegeben: *Beast* ist nur noch ein Gerippe

Beast 3

Nachdem der niedere Obermotz Zelek im zweiten Teil um den *Shadow of the Beast* das Zeitliche segnete, wagt sich der Spieler im Körper des menschlichen Aarbron nun in die Höhle des Löwen. Er will den Oberbösewicht, den Beast Lord Maletoth besiegen; seiner Rache und des Weltfriedens wegen.

Bevor er sich aber dem Bösen stellen kann, bedarf es vier Dinge, mit deren magischen Kräften der Sieg überhaupt erst möglich wird: Der Schädel von Louq-Garou, die Quintessenz des Seins, Pendeks Keule und, ganz besonders wichtig, die Kristalle von Hodag. Insgesamt erforscht Ihr vier Regionen nach diesen Gegenständen.

Ähnlich wie in Psygnosis' zwei Vorgängern läuft das Aarbron-Sprite durch ein scrollendes, landschaftliches Szenarios; sei es ein düsterer Wald oder ein schlammiger Sumpf, Seitenansicht ist Trumpf. Dabei düsen Euch ein ganzer Haufen feindlicher Biester entgegen und trachten Euch nach dem Leben. Um diese Störenfriede zu beseitigen, seid Ihr anfangs mit Shuriken ausgerüstet. Entlang des Weges sind aber noch andere Extrawaffen zu entdecken. Auch Schlüssel und diverse nützliche Tools werden ins Inventory aufgenommen und lassen sich mit der "Space"-Taste aktivieren. Reichlich kniffliger als bei den Vorgängern fallen die zahlreichen Puzzles und Knobeleien aus, die entlang des Weges zu Maletoths Hauptquartier gelöst werden müssen. So bastelt Ihr Rammböcke zammen, befreit ein wildes Monster aus einem Käfig und rückt Steine hin und her. Aarbron hat insgesamt drei Leben, die sich erst nach übermäßigem Feinkontakt und Berührungen mit dornigen Pflanzen vermindern. *ri*



Da hängt wer an der Kette: Das niedliche Monsterchen ist zu befreien.

geht so

Zweifellos ist *Beast 3* der beste Teil der Trilogie. Hübsch animierte Gegnersprites, eine solide Steuerung und ein fairer Schwierigkeitsgrad sorgen für einen amüsanten Action-Part. Die Puzzles sind knifflig und reichlich vorhanden, wenn auch nicht immer fair. Eine Wippe läßt sich beispielsweise nur meistern, wenn man einen schweren Felsbrocken zwei Bildschirme weiter unten mitgenommen hat. Der Pferdefuß: Ist man einmal am Fels vorbeigerauscht, kommt Ihr nur nach einem Lebensverlust weiter – try and error. Grafisch und soundtechnisch hat Psygnosis wieder einiges zu bieten. Die vielen Parallax-Ebenen ist man ja inzwischen gewohnt. Interessante, immer neue Hintergründe garantieren für optische Abwechslung. Auch die stimmungsvolle Musik fördert das gekonnt vermittelte gruseliges Ambiente. *Beast 3* ist ein hübsches Jump'n'Run mit einigen Kopfnüssen, die zum Weiterspielen motivieren, auch wenn unfaire Stellen manchmal den letzten Nerv kosten.



Gemein: Der Obemotz verteidigt sich auch noch

Mit Hut, Rucksack und Lederhose auf Monsterhatz.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 60%

Grafik: 71% Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: –
Geplant für: ST

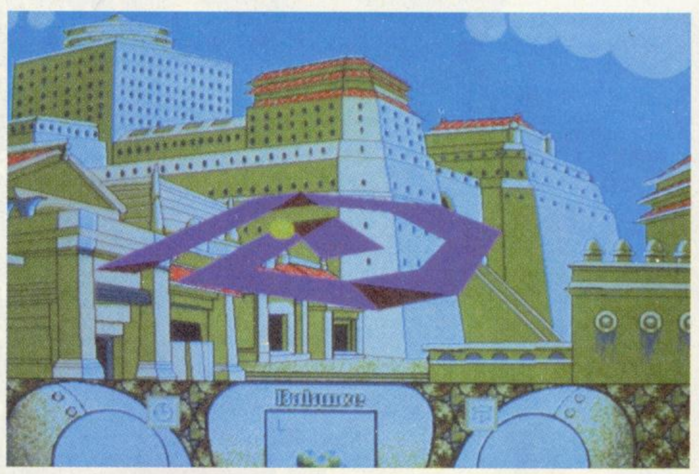

DYNATECH
MAGIC BYTES


MAGIC BYTES


elysium
MAGIC BYTES


MAILORDER

Schmuddelkugelei



Murmel, wohin murmelst du? Die letzten Levels scheinen unlösbar

Balance

Cyberlogic heißt Kingsofts neuestes Label. Ihr Einstandsprodukt *Balance* fordert die Geschicklichkeitsspieler unter den MS-DOS-Besitzern und basiert auf einem denkbar einfachem Spielprizip. In *Balance* "steuert" der Spieler eine Plattform, auf der sich ein Kügelchen befindet.

Ihr kippt diese, frei im Raum schwebende Ebene je nach Mausbewegung in alle Richtungen. Die Kullermurmel rollt je nach Neigungswinkel auf der Ebene entlang und färbt bei Berührung bestimmte Flächen ein. Ziel ist es, pro Level, also pro Ebene, alle gekennzeichneten Flächen einzufärben, ohne daß die Kugel von der Plattform kullert. Um dieses Unterfangen noch zu erschweren, rotieren die Ebenen in höheren Levels oder nehmen überaus abstrakte Formen an. Zudem knabbert ein Zeitlimit am *Balance*-Akt. Zur Abwechslung gibt es Farbfelder, die bei Berührung die seltsamsten Erscheinungen hervorrufen. Einige lassen das Licht ausgehen (Ihr kegelt im Dunkeln), andere schleudern die Kugel auf andere Teile der Plattform oder hinterlassen nach Überrollen tiefe Löcher. Zum Glück warten nach jedem Level Paßwörter auf den geschickten Spieler. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Kingsoft

MS-DOS 44%

Grafik: 24% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga, ST



Abwechslung sucht Ihr in *Balance* vergebens. Schaut man sich die banale Spielidee an, befällt den versierten Computerspieler der erste Müdigkeitsanfall. Richtet er seine Aufmerksamkeit auf die leider nicht vorhandenen Extras, stellt sich der Tiefschlaf ein. Die lieblos gezeichneten Hintergrundbilder nimmt der Schläfer nur noch als Alptraum war. Dringen dann jedoch die Töne der musikalischen Untermalung in des Spielers Ohr, ist die Schläfrigkeit vergessen. Die durchweg hervorragend komponierten Stücke passen zum Thema und wecken Erinnerungen an alte *Ultimas* (Winnie) oder an Twin Peaks (Knut). Rundherum: Nichts gegen einfache Geschicklichkeitsspiele

WHO IS WHO?

M. GAKSCH



Den ersten Teil seiner Kindheit verbrachte Martin im idyllischen Schwarzwald: Bis zu seinem sieben Lebensjahr war er in Triberg (liegt in der Nähe von Freiburg) zu Hause. Mit dem Startschuß zur dritten Grundschulklasse zog Familie Gaksch nach Augsburg, wo Martin bis heute lebt. Nach dem Abitur widmete sich der Spielefan dem Mathematikstudium, das er knapp sieben Semester lang mehr oder weniger energisch vorantrieb. Als sich dann 1987 die Möglichkeit ergab, als Redakteur bei dem Markt & Technik-Magazin *HAPPY COMPUTER* anzufangen, war die Entscheidung schnell getroffen: Mathe ade, Spiele olé. Nach knapp zweijähriger Dienstzeit, in denen u.a. die legendären sechs *POWER-PLAY*-Sonderhefte entstanden, wechselte er mit einem Kollegen zum Softwarehaus Rainbow Arts, wo Martin als Project-Manager für Spielprogramme arbeitete. Nach einem ebenso interessanten wie lehrreichen Jahr kehrte er schließlich wieder ins Zeitschriften-Busineß zurück — gerade rechtzeitig zum Start von *POWER PLAY* als eigenständiges Magazin. Dort hat es Martin bis heute ausgehalten und fristet mittlerweile als Chefredakteur von *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* sein Dasein.

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ **Amiga** ❐ **C 64/128** ❐ **MS-DOS-PCs** ❐ **Atari ST** ❐ **Game Gear** ❐ **Mega Drive** ❐ **Lynx**
❐ **GameBoy** ❐ **PC-Engine** ❐ **Super Famicom** ❐ **Kontakte** ❐ **Diverses**

DM 5,– liegen ❐ bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

____

____

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

____

____

Absender

Name/Vorname: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ/Ort: ______________________________

Telefon: ______________________________

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte frankieren. 60 Pfennig

INTERVIEW

Deine aktuellen Lieblingsspiele? Super Mario Kart, Thunder Force 4, Links 386 Pro, Rainbow Islands sowie gut zwei Dutzend Klassiker aus den frühen 80er Jahren.
Was wäre für Dich das größte Unglück? Wenn's passiert, dann merk ich's.
Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Das wüßt' ich auch gern.
Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Unvermeidbare.
Deine Lieblingsmusik? Amerikanische Country-Music, Rock'n'Roll aus der 50ern, kompetenter Soul und guter Rock.
Deine Lieblingsfilme? Star-Wars-Trilogie, Aliens, Terminator (Science-fiction im allgemeinen), Blues Brothers, Moonlighting-, Twin-Peaks-, Star-Trek- und Golden-Girls-TV-Serien sowie 113 andere Filme, die ich gerne aufzählen würde.
Dein Hauptcharakterzug? Unkonventionell.
Deine Lieblingsbeschäftigung? Sehen, hören, fühlen.
Auf was kannst Du verzichten? Überflüssiges.
Deine Lieblingsprogrammierer? Kompetente Entwickler, die mit Herz und Verstand bei der Sache sind.
Dein erster Spiel? Pong auf der ersten "Konsole" Mitte der 70er Jahre
Was verabscheust Du am meisten? Ladenschlußzeiten.
Dein Lieblingscomputer? Das System, auf dem es die besten Spiele gibt: Ändert sich je nach Spielequalität von Woche zur Woche.
Dein Motto? Knapp daneben ist auch vorbei.
Was haßt Du am meisten an einer Softwarefirma? Die Politik der "Lizenz-only"-Titel. Innovative Spielkonzepte haben's zur Zeit sehr schwer.
Wer oder was hättest Du sein mögen? Jeder sollte versuchen, aus sich das zu machen, was er sein will.
Dein größter Fehler? Hang zu Süßigkeiten.
Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Keine.
Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit meinen aktuellen Kollegen und anderen kreativen Leuten.
Deine gegenwärtige Geistesverfassung? Kontrollierte Offensive.



Bug Bomber

Ähnlich wie *Dynablasters* wurde *Bug Bomber* ausgezeichnet auf den PC umgesetzt. Alleine oder mit mehreren Spielern macht Ihr Euch auf die Jagd nach Computer-Bugs, die Ihr aus einem Labyrinth vertreiben müßt. Die Taktik-Action-Mischung gleicht der Amiga-Version bis ins Detail und bietet lustige Herausforderungen für den gehobenen Anspruch. Resume: Nicht ganz so genial wie *Dynablasters*, aber eine willkommene Action- und Taktikabwechslung. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 36% **Sound: 21%**

Schwierigkeit: einstellbar



First Samurai

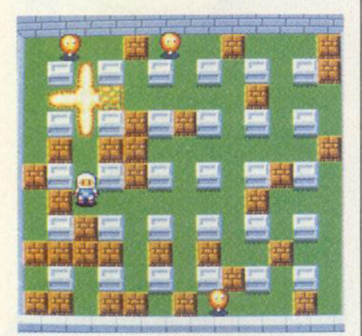
Das High-End-Jump'n'Run wird auf dem PC perfekt präsentiert. *First Samurai* ist eines der atmosphärisch dichtesten Spiele, die in diesem Jahr auf den Markt kamen. Gute Puzzles, toll gezeichnete und überaus detaillierte Grafik sowie ein packender Soundtrack garantieren für wochenlanges Spielvergnügen. Hochachtung gebührt dem Programmierer für die technische Umsetzung: So ein flüssiges und flottes Scrolling sieht man auf PCs nicht alle Tage. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ubi Soft
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 85% **Sound: 84%**

Schwierigkeit: mittel



Birds of Prey

Nachdem die Amiga-Version etliche Jährchen auf sich warten ließ, wurde auch die PC-Version zehn Monate in die Warteschleife geschickt. Merkwürdig, denn die PC-Adaption gleicht dem Amiga-Original wie ein Ei dem anderen: Die gleichen 40 langweiligen Maschinen fliegen über die gleiche eintönige Landschaft. Nur der Sound wurde auf nervtötende Quietschgeräusche reduziert. *Birds of Prey* ist ein Simulationsrelikt aus längst vergangenen Epochen. *cd*

Genre: Simulation
Hersteller: Agronaut
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 44% **Sound: 33%**

Schwierigkeit: mittel



Dynablasters

Die langersehnte PC-Umsetzung des besten Multi-Player-Spieles 1992 hält, was die Amiga-Version versprach: Das Bombenlegerspektakel *Dynablasters* fesselt zwar auch alleine an den Monitor, aber erst mit mehreren Spielern entwickelt sich das Programm zum Straßenfeger. Bis zu 4 Personen treten zum fröhlichen Schlagabtausch an, der mit diversen Extras aufgeppt ist. Technisch und grafisch wurde sauber gearbeitet: Kein Grund zur Klage. *ri*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 85%

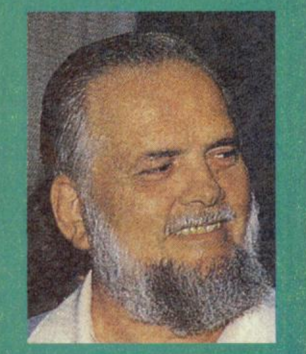
Grafik: 61% **Sound: 64%**

Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA

Nach dreijähriger Planungsphase ließ Commodore am 23. Juli 1985 in New York die Katze aus dem Sack. Vorgestellt wurde eine Supermaschine, die es in sich hatte: Der Commodore-Amiga-Personalcomputer.

Der Amiga hat eine beispielhafte Computerkarriere hinter sich. Über vier Millionen Amigas wurden inzwischen verkauft, neue Systeme sollen die Konkurrenzfähigkeit der Amiga-Reihe in der Zukunft sichern. Grund genug, einen nostalgischen Blick zurückzuwerfen und die Spiele-Highlights der vergangenen sieben Amiga-Jahre zu beleuchten. Wir haben uns jedes Jahr einzeln vorgenommen und präsentieren auf den folgenden Seiten Hoch- und Tiefpunkte der Amiga-Laufbahn.

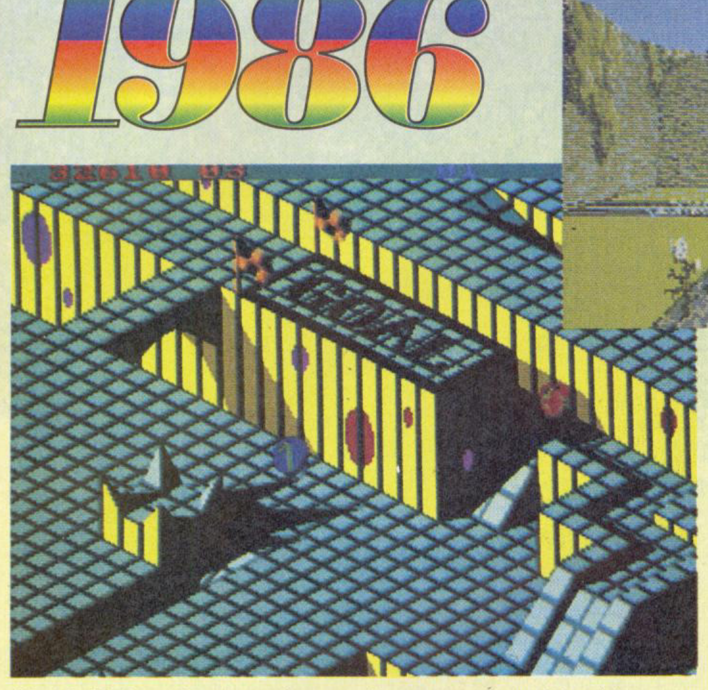


Jay Miner gilt als der Vater des Amigas



Ein Traumcomputer wird Wirklichkeit

1986



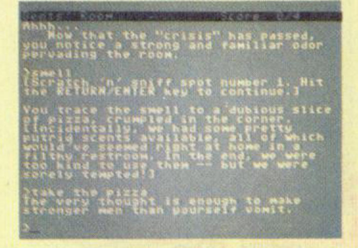
Marble Madness ist eine gelungene Umsetzung des erfolgreichen Automaten.

Der Amiga ist *die* Computerattraktion des Jahres. Als ein Exemplar des Wundercomputers in der Testredaktion von *HAPPY COMPUTER* eintrifft, ist das Gerät ständig von Schaulustigen umlagert. Die technischen Daten sind revolutionär: 4096 Farben, 640 mal 400 Pixel Auflösung, vier Stereokanäle und Multitasking. Trotzdem wird Commodore der Computer anfangs nicht aus der Hand gerissen; rund 6000 Mark kostet der Spaß als Komplettpaket. So halten sich auch die Spieleneuheiten im ersten Amiga-Jahr in Grenzen. Die



Starkiller war eines der ersten Spiele auf dem Amiga.

brillante Automaten-Adaption **Marble Madness** tröstet aber viele über den Softwaremangel hinweg. Ob allein oder zu zweit, mit dem Murmelwahnsinn kann man die Grafikfähig-



Infocom feierte 1986 Riesenerfolge

keiten des Amiga anschaulich demonstrieren. Da die Maus bislang ein Instrument für High-Tech-Grafikcomputer und Anwendungsprofis war, begeistert die innovative Steuerung jeden Spielefreak. Das Automatenvorbild wurde zwar via Trackball, eine Art "umgedrehte" Maus, gesteuert, doch die Programmierer holten aus der Mauskontrolle das beste heraus.

Auch das Adventure **The Pawn** fasziniert. Prinzipiell ist das Debut-Abenteuer von Magnetic Scrolls ein reines Text-Adventure, ähnlich den berühmten Infocoms. Zusätzlich werden allerdings 30 fantastische Grafiken zu bestimmten Schauplätzen eingeblendet. Die Qualität der Bilder ist beeindruckend. Immerhin saßen echte Grafikkünstler vor

Bei *The Pawn* setzten sich Grafikkünstler an die Bilder.

den Malprogrammen — digitalisieren galt nicht.

In der übrigen Spielewelt geht's drunter und drüber: Während Epyx mit **World Games** zu einem seiner letzten Klassiker ausholt, die Infocom-Anhängerschaft sich am Pseudo-Sex-Adventure **Leather Godesses of Phobos** erfreut und die **Bard's Tale** von Interplay die Herzen der Rollenspieler erobert, wagt sich die Spieleabteilung des Filmemachers George Lucas an ein neues Adventure-System. Mit **Labyrinth** läutet Lucasfilm Games die Ära der Lauf- und Anklickspiele ein — vorerst nur auf dem C64. Erwähnenswert ist in diesem Jahr noch ein unbestrittener Klassiker: **Elite** erscheint auf BBC und C64.



World Games war ein Riesenerfolg auf dem C64

Amiga-News

Von Joystick- auf Computerproduktion umzusteigen; kann bei finanzieller Fehlplanung mitunter zu herben Schwierigkeiten führen. Als die Entwicklerfirma "Amiga" finanziell tief in den roten Zahlen steckte, griff Commodore vor dem Konkurrenten Atari zu — im Sommer '86 erschien der geplante Computer doch noch: der Amiga 1000.

Motorola 68000 heißt das Zauberwort. Dieser schnelle Prozessor, den man erstmals im Sinclair QL, Macintosh und Atari ST fand, ist auch das Herz des Amiga 1000. Er wird mit einer Frequenz von 7,15909 MHz getaktet — im Vergleich zu den anderen Rechnern keine Revolution. Allerdings werkeln im Amiga einige Spezial-Chips — Stichwort Blitter. Sie sorgen für schnellen Grafikaufbau, flotte Speicherverwaltung und komfortable Programmierung der Ein- und Ausgabegeräte.

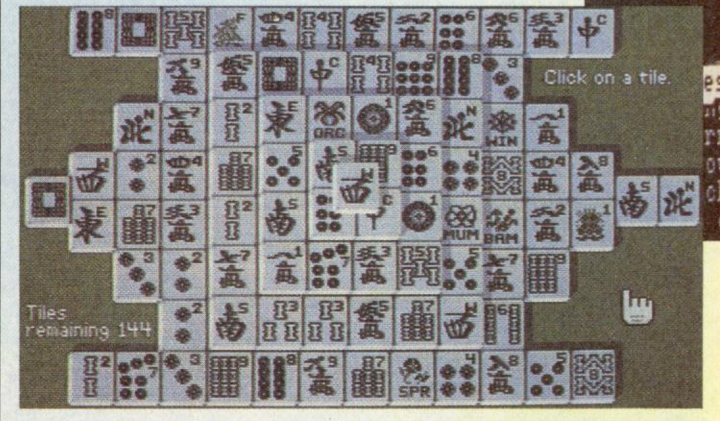


Mit dem Amiga 1000 fing die faszinierende Amiga-Karriere an.

1987

Der Amiga wird erschwinglich. Für 2500 Mark darf man ihn mit nach Hause nehmen. Die Spieleindustrie reagiert, Programmierer und vor allem Grafiker legen sich ins Zeug. Die Fortsetzung von *The*

Das neue Magnetic-Scrolls-Adventure *The Guild of Thieves* ist sogar noch besser als sein Vorgänger.



Shanghai **hielt nicht nur eingefleischte Computerfreaks am Joystick.**

Amiga-News

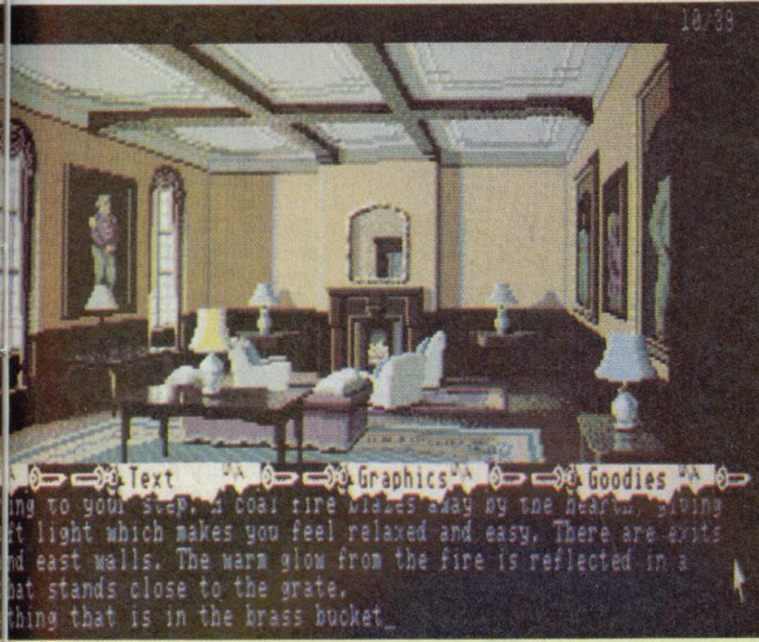
Nach dem Preisfall des Amiga 1000 wartet Commodore mit zwei Neuvorstellungen auf, die insbesondere dem Atari ST den Todesstoß geben sollen. Diese zwei Geräte sind bis heute im Handel: Der Kassenschlager schlechthin ist der Amiga 500. Für sympathische 1000 Mark erhält der Käufer des Tastaturcomputers die sagenhafte Ausstattung des Vorgängers — sogar um einige Features erweitert: 512 KByte und Kickstart 1.2 sind jetzt serienmäßig.

Tatsächlich verkauft sich der Amiga 500 noch besser als erwartet.



Der Amiga 2000 ist heute eine hübsche Maschine für Hobbyanwender, die nicht nur mit ihrem Amiga spielen wollen.

Der Amiga 500, der Spielecomputer schlechthin, wird heute noch erfolgreich verkauft.



Pawn ist noch begehrter als ihr Vorgänger. Wer Mitglied in der Gilde der Diebe (**The Guild of Thieves**) werden will, muß verzwickte Rätsel lösen und Kopfnüsse knacken. Äußerst stilvoll ist auch die Grafik des ersten Cinemaware-Produkts: **Defender of the Crows** zeigt, wie brillante Grafiken ein mittelmäßiges Strategiespiel aufwerten können. Etappenweises Erobern des britischen Eilands ist angesagt. Mittelalterliche Nachhilfe wie Duelle, Turniere oder Raubüberfälle gehören dazu. Das originelle und herrlich umgesetzte Spielkonzept fesselt alle grafikverliebten Amiga-Besitzer.

Der China-Knüller **Shanghai** sorgt 1987 ebenfalls für Aufsehen. Was auf den ersten Blick wie eine Memory-Variante aussieht, versetzt nach wenigen "Darf ich mal?"-Minuten die ganze Familie, ob Spielefan oder nicht, in eine Art "Sucht-Modus" — das einfache, aber faszinierende Spielkonzept wird noch Jahre später an den Amiga-Monitor fesseln. Begeistert sind auch die Eroberer der 5000 **Sentinel**-Welten. Zunächst erscheint das Spiel allerdings auf dem C64 und dem Sinclair Spectrum. Das Kultspiel um die Vektorlandschaft und ihre Wächter fesselt Tausende an die Monitore. Die Spielebranche stellt sich jedoch darauf ein, zukünftig dem Amiga die Priorität Nummer Eins einzuräumen.

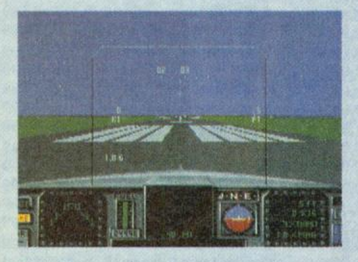


5000 Welten darf man in *The Sentinel* erforschen.

Auch sein größerer Bruder, der Amiga 2000, steht seinen Chip. Der 2000er verbindet die etwas fortschrittlichere Technik des 500ers mit der offenen Systemarchitektur des 1000ers; das Gehäuse ist bulliger, um nicht zu sagen klobig, und bietet Platz für fünf Amiga- sowie vier PC-Steckkarten. Außerdem verfügt der Amiga 2000 über ein ganzes MByte RAM-Speicher — ein Schlaraffenland für Programmierer.







Detailtreue ist bei *Interceptor* gefragt; man kann sogar den Fanghaken sehen.

Bei *Ports of Call* werden nicht nur Strategie-, sondern auch Geschicklichkeitsproben verlangt.

Erste Verkaufszahlen dringen an die Öffentlichkeit: weltweit wurden bislang 600000 Amigas verkauft, davon allein 150000 in Deutschland. Nach den zahlreichen englischen Produkten setzen jetzt auch deutsche Softwarehäuser verstärkt auf den Amiga. Hobbystrategen dürfen sich an einem internationalen Taktikspiel rund um die Schifffahrt austoben: **Ports of Call**. Die Entwickler kommen aus Deutschland und den USA. Das Ergebnis der Cross-Over-Bemühungen ist ein aufwendiges Handelsspektakel, das lange in den Charts bleibt und von den Besitzern anderer Computertypen beneidet wird.

Die Baller-Freaks bringen bei Factor 5's **Katakis** ihr Adrenalin in Schwung. Der Horizontalscroller made in germany zeigt, wieviel Action man aus dem Amiga herauskitzeln kann und ist auf dem 16-Biter mindestens so erfolgreich wie auf dem C64.

Spiele-Perestroika: Der Superhit des Jahres kommt aus Rußland: **Tetris** erobert die Computerwelt. Alles spielt — auch seriöse Firmenbosse und friedliche Hausfrauen wagen sich an die Tastaturen. Das Spiel um die fallenden Steine wird zum überragenden Erfolg. Der bahnbrechende Perestroika-Hit endet in einem Sammelsurium von Clones und Varianten mit abgeänderten Regeln und anderen Steinen.

Rollenspieler schauen in diesem Jahr neidisch auf Kollegen mit einem Atari ST: In **Dungeon Master** läuft man durch Gewölbe und Gruften, die in einer detaillierten 3-D-Perspektive dargestellt werden — alles aus der Sicht des Abenteurerteams. Die Amiga-Version wird sehnsüchtig erwartet.

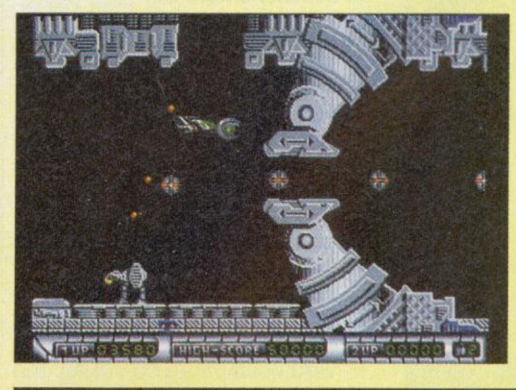
Flugsimulatorenfans kommen dieses Jahr nicht zu kurz. Der rasante **Interceptor** rückt ins Rampenlicht. Dank Außenansicht, Missle View und anderer Blickfänge, wird viel fürs Auge geboten. Wer auf übertriebenen Realismus verzichtet, hat einen Höllenspaß mit den zahlreichen Missionen, die entweder mit einer F-16 oder einer F/A-18 geflogen werden.



Super Tetris ist der neueste Clone.



Made in Rußland: Der Grübelknüller *Tetris*.



Katakis ist ein beispielhaftes Ballerspiel mit einer Riesenportion Action

Amiga-News

Das neue Betriebssystem ist da. Oberflächlich betrachtet gibt es keine großen Unterschiede zwischen Kickstart 1.2 und 1.3 bzw. den entsprechenden Workbench-Desktops. Der Fortschritt liegt im Verborgenen: So ist z.B. Booten von anderen Geräten wie einer Festplatte oder der ebenfalls neuen resetfesten RAM-Disk möglich. Das Update hat allerdings auch einen unangenehmen Nebeneffekt. Programme, deren Schöpfer sich nicht an die Programmierrichtlinien von Commodore hielten, arbeiten nicht mit dem neuen Kickstart — trotzdem wird die Version 1.3 zum Standard.

Faszination Computer!

Jetzt einsteigen, in die neue Super-Home-Computer Generation.

Hier ist das Heft!!

Jetzt ist es da, das Heft auf das alle Computer Fans gewartet haben. Das erste deutschsprachige Sonderheft, das den Einstieg in die preisgünstige Archimedes-Super-Home-Computer-Welt mit RISC-Technologie erleichtert. Mit Themen, die jeden Computer-Begeisterten interessieren.

Ein Auszug der wichtigsten Inhalte

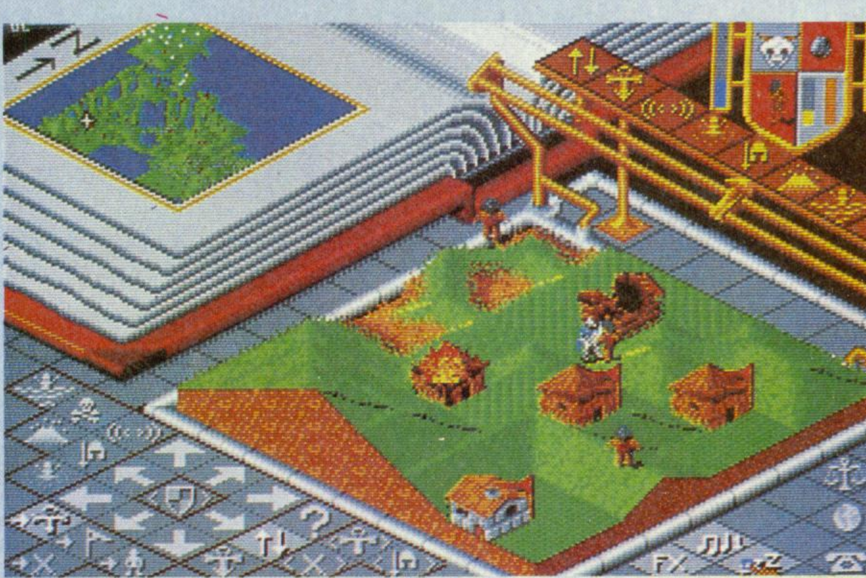
- **komplette Vorstellung aller Archimedes-Systeme;**
- **Vergleichstest: Archimedes contra Amiga, Mac, ST, ...;**
- **umfassende Marktübersicht über Hard- und Software;**
- **Entscheidungshilfe beim Computerkauf.**



Ab 11. November 1992 beim Zeitschriftenhändler!

Ulrich Schell/ München

1989



Die Musik des Hits *Populous* stammt von C-64-Soundgenie Rob Hubbard

Der Amiga etabliert sich als Heimcomputer für Normalsterbliche. Die Anwendungssoftware wird professioneller, Spiele immer zahlreicher und hochwertiger. Sogar Speichererweiterungen sind erschwinglich, während Festplatten immer noch den Profis vorbehalten bleiben. Die Blütezeit der Hardwarebastler und -anbieter beginnt.



***Dungeon Master* setzt neue Maßstäbe im Rollenspielgenre**



Grundpraktikum für Städteplanerstudenten ist *Sim City* von Maxis



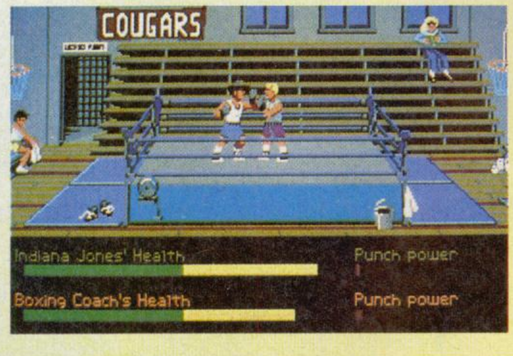
***Xenon 2* ist ein fantastisches Ballerspiel von den Bitmap Brothers**

Auch die Dungeon-Fans freuen sich: endlich erscheint die Amiga-Version von *Dungeon Master*. Sie wird von der Rollenspielgemeinde mit Begeisterung aufgenommen, obwohl sich gegenüber der ST-Version kaum etwas geändert hat. Dafür präsentieren Bullfrog nach *Fusion* ihr zweites Spiel auf dem Amiga: mit **Populous** erlangt das britische Programmierteam Weltruhm. Nicht nur Grafik und Sound sind entscheidend für den Erfolg, die Spielidee ist brillant ausgetüftelt und perfekt umgesetzt. Mit Populous beginnt der Siegeszug der kleinen Männchen. Ein zweites Strategiespiel sorgt für lange "Ich bin der Herrscher"-Abende: Maxis veröffentlicht **Sim City**. Auch hier werden nicht die audiovisuellen Eigenschaften des Amigas ausgereizt, allein die geniale Spielidee steht im Vordergrund.

Im Bereich der Geschicklichkeitsspiele sticht eines der wenigen deutschen Qualitätsprodukte heraus: **Rock'n'Roll** aus dem Hause Rainbow Arts erntet Kritikerlob. Vertont wurde das Kugelspektakel mit intuitiver Steuerung von Sound-Guru Chris Hülsbeck.

Der neue Indiana-Jones-Film läuft gerade in den deutschen Kinos, schon streiten sich zwei Indy-Spiele um die Marktanteile: Während Oceans Actionspiel-Variante im qualitativen Durchschnitt hängenbleibt, gänzt das Lucasfilm-Adventure mit einer liebevollen Umsetzung der Filmhandlung. Die Animationen der Sprites sind hervorragend gelungen — das Auge wird für die Leistung des Gehirns beim Puzzlelösen belohnt. Aber auch der C-64-Knüller **Zak McKracken** kommt auf dem Amiga gut an.

In England macht ein Riesenerfolg der Firma Psygnosis auf sich aufmerksam. **Shadow of the Beast** trifft trotz der zahlreichen britischen Erfolge nicht den Geschmack des deutschen Publikums. Da sind die Bitmap Brothers, ebenfalls aus England, schon wesentlich erfolgreicher. In dem Actionspektakel **Xenon 2** tummeln sich bildschirmgroße Obermotze, Dutzende Gegner und ein Raumschiff, das in voller Bewaffnung einem getunten Schlachtkreuzer aus Star Wars gleicht. Alles in allem ist 1989 ein erfolgreiches Jahr für den Amiga; die deutschen Verkaufszahlen erreichen etwa 300 000 Einheiten.



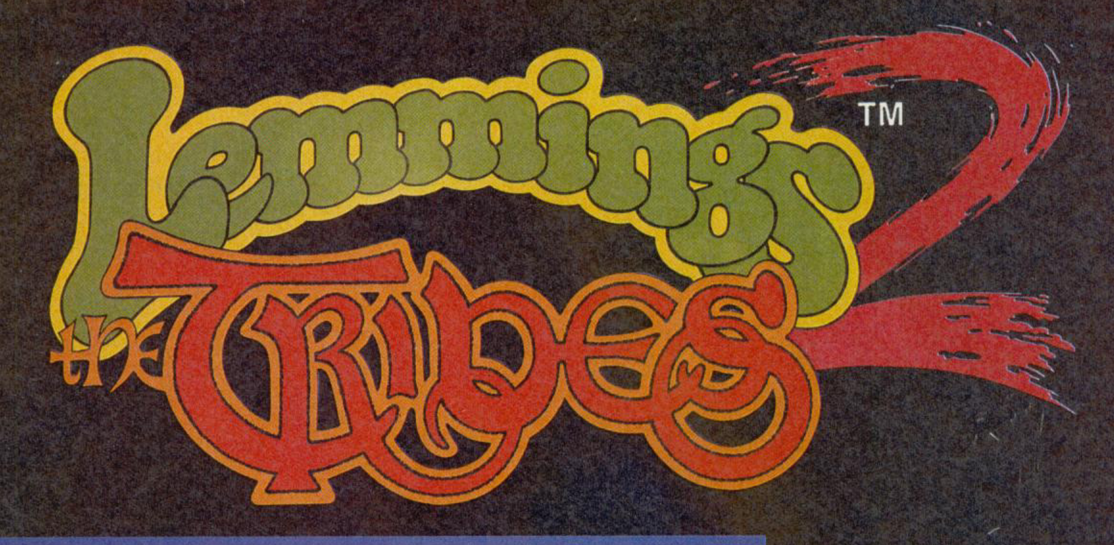
Auch Leute, die den Film in- und auswendig kennen, haben noch Spaß am Spiel zum Film *Indiana Jones the Last Crusade*



Während *Shadow of the Beast* in England erfolgreich ist, floppt das Jump'n' Run in Deutschland

Amiga-News

Nach dem Amiga 2500 DTP greift der Amiga 2500 UX die Unix-Konkurrenz an. Trotzdem sind die Erwartungen an den etwas aufgemotzten 2000er zu hoch gesteckt. 5 MByte RAM, 80-MByte-Festplatte, 68030-Turbokarte, Flickerfixer — pfiffige Amiga-Fans haben das alles längst. Trotzdem ist das System als solches nicht leistungsfähig genug, um den Unix-Markt zu revolutionieren.





Lemmings - Day!

Am 28. Nov. ist

Holt Euch die spielbare Demo-Diskette!

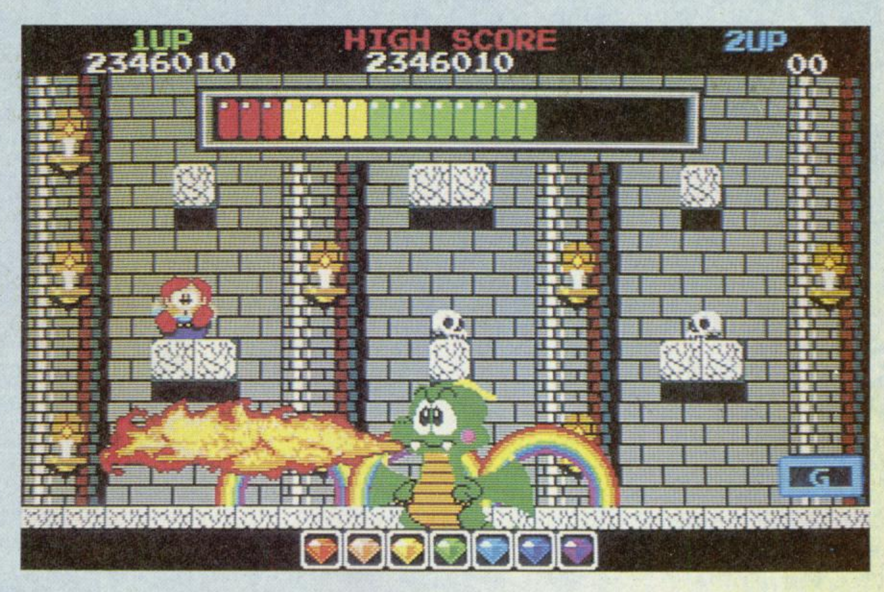
Für Amiga oder PC 3,5" gegen 6,– DM in Briefmarken oder in Bar bei:

Selling Points GmbH,
Alliance Division, Kennwort: "L-Day",
Verler Str. 1,
4830 Gütersloh.



1990

In diesem Jahr leben alle Amiga-Besitzer mehr oder weniger glücklich vor sich hin, genießen die sinkenden Preise von RAM und Festplatten und erfreuen sich an neuer Software. Besonders Umsetzung von erfolgreichen Spielen erobern die Amiga-Charts. Herausragendes Beispiel für Langzeitmotivation ist **Pirates**, das über fünf Jahre in der Leserhitparade der *POWER PLAY* bleiben sollte.



Rainbow Islands **ist das geniale Knobel-Jump'n'Run schlechthin.**



Leider kann man *Lotus Esprit Turbo Challenge* nur alleine spielen

Turrican **ist ein Kultspiel bei Actionliebhabern**

Absoluter Redaktionsliebling ist die perfekte Adaption eines Arcade-Superhits: Das geniale Jump'n'Run **Rainbow Islands** wird von der englischen Programmiertruppe Graftgold unvergleich gut in Szene gesetzt. Viele Farben, schnelle Action und intuitive Steuerung kennzeichnen den Geschicklichkeitshit ebenso wie Langzeitmotivation durch Spielvielfalt und -abwechslung.

Auch die Abenteuerpalette wird immer größer — das langersehnte **Maniac Mansion** von Lucasfilm Games wird umgesetzt und präsentiert sich auf dem 16-Biter in ähnlichem Niveau wie *Zak McKracken* im letzten Jahr.

Auch aus Deutschland läßt das wackere Programmierteam Factor 5 etwas von sich hören: **Turrican** erobert die Action-Welt. Technisch ist das Stück Software ein Meisterwerk. Zahlreiche bombastische Musikstücke peppen das Laser-Spektakel zusätzlich auf. Aus England kommt **Lotus Esprit Turbo Challenge**. Das Flair und der Spielspaß, den dieses Spiel vermittelt, ist einmalig. Auf dem ST erscheint mittlerweile der *Dungeon-Master*-Nachfolger **Chaos strikes back**, auf den Amiga-Besitzer leider noch warten müssen.



Zak McKracken **ist eines der lustigen Lucasfilm-Abenteuer nach *Maniac Mansion***

Amiga-News

Die Gerüchteküche im Commodore-Haus brodelt; ein neuer Amiga soll herauskommen. Die Präsentation erfolgt allerdings erst im nächsten Jahr. Der Amiga 3000 besitzt einen 68030-Prozessor und wird mit 16 oder 25 MHz getaktet. Die High-End-Maschine soll sogar mit einer neuen Betriebssystemversion ausgeliefert werden: Kickstart 2.0.

Eines der wenigen Highlights ist die interne Festplatte für den Amiga 500. Sie läßt sich in das Rechnergehäuse einsetzen und trägt den liebevollen Namen Arriba. Die Hardwarefirma Gigatron, nutzte dazu die neue 2-Zoll-Festplattengeneration.



Oben: Arriba ist die interne Festplatte im Amiga 500. Rechts: Der Amiga 3000 wird das neue High-End-Gerät.



1991

Auf der Suche nach der originellsten Spielidee des Jahres bleibt man bei *Lemmings* hängen

Die Leistungsfähigkeit eines modernen PC überholt den Amiga um Längen. Tatsächlich stürzen sich viele Spieleentwickler auf MS-DOS-Spiele. Gerade rechenaufwendige Spielereien wie 3-D-Grafik kann man hier besser realisieren. Trotzdem wird auch auf der Amiga-Schiene weiterentwickelt.

Das originellste Spiel des Jahres handelt von kleinen, selbstmörderischen, grünhaarigen Männchen — die **Lemmings** sind los! Als Kommandant über ein verrücktes Völkchen dürft Ihr Euch nach Belieben austoben, denn jeder einzelne Lemming übernimmt eigene Aufgaben — bei hundert Lemmingen verliert man schon mal die Übersicht.



Das beste und lustigste Adventure des Jahres ist *The Secret of Monkey Island*

Auch Lucasfilm Games feiert einen Riesenerfolg. Zur Gilde hervorragender Abenteuerspiele gesellt sich **The Secret of Monkey Island**. Doch hier müssen erstmals Amiga-Besitzer in den säuerlichen PC-Apfel beißen: Die MS-DOS-Version mit hübscherer Grafik erscheint zuerst. Amiga-Freaks geben sich mit der zweitbesten Optik zufrieden — der Spielspaß leidet darunter jedoch kaum, die Fortsetzung wird sehnlichst erwartet.

In Deutschland sind exklusive Amiga-Spiele made in germany nach wie vor sehr be-



***Battle Isle* wurde in Deutschland entwickelt**



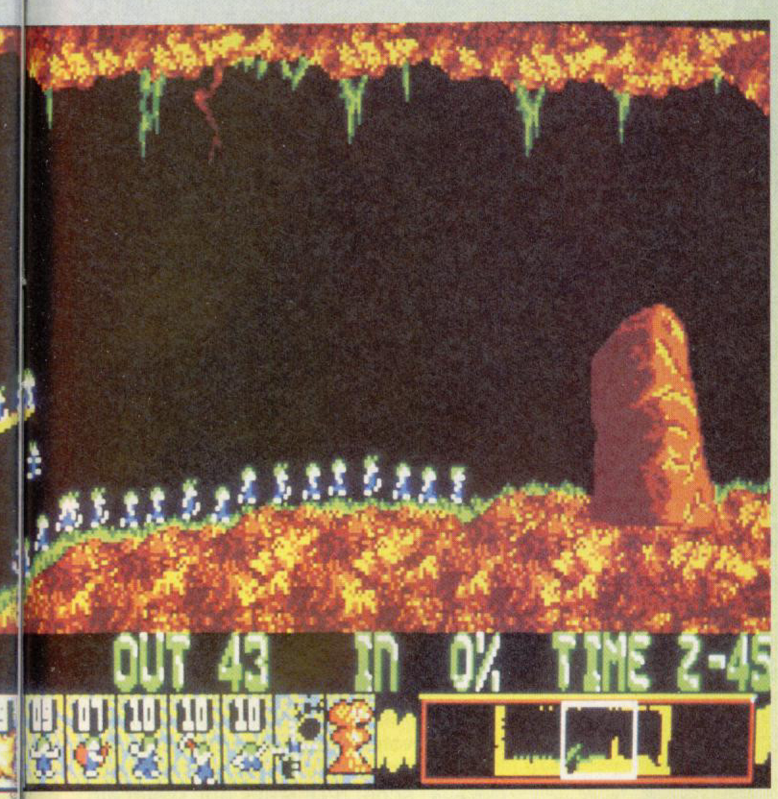
***Wing Commander* wird derzeit auf dem Amiga umgesetzt**

Amiga-News

Durch die wachsende PC-Konkurrenz steht Commodore unter Druck, einen Computer zusammenzubasteln, der neue Maßstäbe setzt. Das wohl umstrittenste Gerät ist das CDTV, eine Symbiose zwischen Amiga und CD-Spieler bzw. CD-



Der Erfolg des Amiga-CD-Player-Zwitters CDTV ist bis heute umstritten



liebt; besonders, wenn eine pfiffige Spielidee dahintersteckt. Zum Beispiel **Battle Isle**. Der Grundgedanke entspringt zwar einem japanischen Spiel, die europäische Deluxe-Version von Blue Byte sollte aber kein Stratege missen. Die *Turrican*-Fan-Gemeinde wird mit der Fortsetzung **Turrican 2** gefüttert. Das Konzept bleibt gleich, allerdings wird die Technik perfektioniert, die Grafik überarbeitet und Dutzende schöne Musikstücke hineingestrickt. Der Kultstatus bleibt Factor 5 erhalten.

Einige berühmte Spiele werden für den Amiga konvertiert: **Railroad Tycoon**, **Silent Service 2** und **Chaos strikes back** sind sehr erfolgreich und finden ihren Weg in die Charts. MS-DOS-Besitzer lachen über diese alten Hüte, denn die PC-Besitzer spielen bereits den Zukunfts-Weltraumsimulator.



***Silent Service 2* ist eine gelungene Amiga-Konvertierung**

ROM. Das Revolutionäre an CD-ROMs ist die enorme Speicherkapazität. Etwa 600 MByte passen auf eine der silbernen Scheiben. Doch das CDTV ist zu teuer und CD-gerechte Software läßt lange auf sich warten. Niemand ist so recht sicher, ob das CDTV über die Startschwierigkeiten hinwegkommt.



Ob der Amiga 500 plus dem alten 500 den Hang ablaufen wird, ist unklar

Der Amiga 3000 erobert als Profimaschine den Markt. Wo 2000er Besitzer ihren Rechner mit einigen Erweiterungen ausgerüstet haben, hat der 3000er bereits alles inklusive: 68030-Chip mit Coprozessor, Super Fat Agnus und das neue Betriebssystem 2.0 inklusive der Oberfläche Workbench 2.0. Das neue Desktop braucht sich nicht mehr hinter der PC-Konkurrenz zu verstecken. Allerdings gibt es mal wieder Kompatibilitätsprobleme mit schlecht programmierter Software. Das befürchtete Chaos bleibt jedoch aus. Die alten Amigas kommen nicht zu kurz: Das komplette Kickstart-2.0-Paket ist für 200 Mark zu haben. Letzter Streich von Commodore ist der Amiga 500 plus, der nur wenige Änderungen gegenüber seinem Vorgänger aufweist. Das Plus kennzeichnet mehr Speicher und neuere Chip-Versionen.

1992

Langsam macht der PC dem Amiga die Vormachtstellung in Sachen Spiele streitig. Viele Hersteller in den USA. spezialisieren sich ausschließlich auf IBM-kompatible. Ein neuer Maßstab wird angelegt: Unter 20 MByte und 25 MHz entwickelt man keine Spiele. Bei diesen Daten kann der "normale" Amiga leider nicht mithalten. Festplattenbesitzer trifft man zwar immer häufiger, für rechenaufwendige Flugsimulatoren ist der Amiga jedoch zu langsam. Allerdings behauptet sich der Amiga erfolgreich in den anderen Spiele-Genres. Gerade bei Jump'n'Runs und Action-spektakeln ist der Amiga der PC-Konkurrenz haushoch überlegen.

Fire & Ice ist das beste Beispiel für ein High-End-Geschicklichkeitsspiel. Andrew Braybrook & Co. zaubern mit Grafik und Sound. Auch Multi-Player-Spiele werden beliebter — der Tophit ist die Umsetzung eines originellen PC-Engine-Moduls **Dynablasters**. Als gelungene Packungsbeilage findet Ihr einen Vier-Spieler-Adapter.

Monkey Island 2 ist da! Der langerwartete Hit schockiert alle Amiga-Besitzer. Auf einem normalen Amiga ist der Spielablauf furchtbar träge, trotzdem bleibt's spielbar. Wer einen 68030er-Prozessor in seinem Amiga hat, kann den zweiten Teil um die Affeninsel genießen — grafisch ist das Lucasfilm-Spiel unerreicht gut.

Die Rollenspieler werden von Domark überrascht. **Shadowlands** wartet mit isometrischer 3-D-Grafik auf, bietet ein faszinierendes Fantasy-Ambiente und setzt spielerisch Akzente. Enttäuschend hingegen ist die **Ultima-6**-Umsetzung. Die Fortsetzung der bekannten Rollenspielsaga ist auf einem 7-Mhz-getakteten Amiga unspielbar.

Auch die Fortsetzung von *Shadowlands* wird in der isometrischen Perspektive spielen

Lustigste Mehrspieleraction garantiert *Dynablasters*



***Populous 2* ist ein ebenbürtiger Nachfolger**

Amiga News

Commodore legt sich bei der Neuentwicklung von Amigas mächtig ins Zeug, denn die PC-Konkurrenz wächst und wächst — es regnet wieder Amigas. Der 600er provoziert in Fachkreisen allerdings schallendes Gelächter. Man nehme: einen Amiga 500 plus, entferne die Zehnertastatur, verlöte alle schadensanfälligen Chips unaustauschbar mit der Platine und installiere einen ominösen Port ähnlich dem Modulschacht des C64. Heraus kommt ein Gerät, dessen Preis/Leistungsverhältnis fragwürdig ist. Dabei ist der 600er nur ein Vorreitermodell zur neuen Advanced Amiga-Generation. Der Amiga 4000 und Amiga 1200 werden noch dieses Jahr vorgestellt. Die beiden High-Tech-Modelle sind mit einem neuen Chip-Set ausgerüstet, mit dem höhere Auflösungen und mehr Farben zu realisieren sind. Eine Aufrüstung für alte Amigas wird nicht möglich sein.



Der Amiga 600 kostet weniger als der 500er

Größer, stärker, schneller: Der Amiga 4000 ist das neue Flaggschiff von Commodore.

Resümee

Der Amiga ist heute sicher nicht mehr der Traumcomputer, der er 1986 war. PCs, seine wohl ärgste Konkurrenz, werden immer leistungsfähiger. Glücklicherweise versucht nun Commodore, den High-Tech-Vorsprung der MS-DOS-Rechner zu verkürzen. Die Modellpolitik ist eindeutig: Zum einen werden preisgünstige Einstiegsmodelle angeboten, während High-End-Produkte für Profis die Produktpalette nach oben abrunden. Obwohl dies auf den ersten Blick etwas chaotisch wirkt, hat es einen ungemeinen Vorteil: Commodore ist technologisch immer vorn dabei. Während die PC-Architektur nun schon einige Jahre auf dem Buckel hat, stecken im Amiga immer die neuesten Technologien. Programmierer kennen und nutzen den Unterschied. Außerdem hat der Amiga den Vorteil, daß er schon als Grundgerät eine professionell arbeitende Einheit bildet. Beim PC müssen neue Fähigkeiten hinzugekauft werden: Multitasking, Audio- und Videoanschlüsse sind im Amiga seit langem Standard. Obwohl es so scheint, als hätte Commodore eine Zeitlang am Anwender vorbei entwickelt, zielt diese Politik darauf hin, die Angebotspalette und damit die Zielgruppe zu verbreitern. Wie erfolgreich die Advanced-Amiga-Serie wird, läßt sich noch nicht abschätzen, doch eines ist sicher: Der Amiga 500 wird nicht allzu schnell vom Homecomputer-Markt verschwinden. Sehr gespannt darf man auf den neuen Amiga 1200 sein, von dem ich erwarte, daß er den Durchbruch schafft. *RICHARD EISENMENGER*

V,mö = Vorbestellung möglich

Bachler
Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Adventure Collection /dt	66.95	74,95	—,—
Air Support /dt	59,95	—,—	V.mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—,—
Ambermoon /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—.—	59,95
ATAC /dt	—.—	89,95	—.—
B-17 Flying Fortress /dt	—.—	99,—	—.—
B.A.T. 2 /dt *	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—.—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—.—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—.—
Chessmaster 3000	—.—	79,95	—.—
Civilization /dt	79,95	94,95	—.—
Comanche Maximum Overkill	—.—	99,—	—.—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—.—	—.—
Curse of Enchantia /dt	79,95	79,95	—.—
Dagger of Amon Ra /dt	—.—	84,95	—.—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—.—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—,—
Dark Sun	—.—	V.mö	—.—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—,—
Dune /dt	74,95	79,95	—,—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	99,—	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire and Ice /dt	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—,—	74,95	—,—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—,—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.mö	89,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump jet /dt	—,—	99,—	—,—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—,—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—,—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—,—
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—,—
Kick Off 2 /dt	59,95	—,—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	V.mö
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	79,95	—,—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—,—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk. /dt	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	74,95	—,—
Parasol Stars /dt	59,95	—,—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—,—
Populous 2 /dt	69,95	—,—	69,95
Populous 2 Data Disk. /dt	37,95	—,—	37,95
Premiere /dt	59,95	—,—	V.mö
Quest for Glory 3 /dt	—,—	79,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—,—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—,—
Red Zone /dt	59,95	—,—	—,—
Rex Nebular /dt	—,—	89,95	—,—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	37,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Siege	—,—	74,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Space Quest 5	—,—	84,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Star Control 2 /dt	V.mö	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	79,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	74,95	—,—
Task Force 1942 /dt	—,—	99,—	—,—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V.mö	V.mö
The Legacy /dt	—,—	V.mö	—,—
The Summoning	—,—	72,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	—,—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	89,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	84,95	—,—
Wax Works /dt	V.mö	79,95	—,—
Ween /dt	74,95	79,95	—,—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt -Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	99,—	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—,—	V.mö	—,—
Wizardy 7	89,95	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—,—	V.mö	—,—
Zool /dt	59,95	—,—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
4 Spieler-Adapter für Amiga	**25,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Das Rollenspielebuch /dt	**39,80**
Das Sound Blaster Buch /dt	**49,80**

MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt 75,— *Amiga*
F-15 Strike Eagle 3 /dt 99,— *IBM-PC*
Historyline 1914 - 1918 /dt 79,— *Amiga* ***•85,—*** *BM-PC*
Kings' Quest 6 85,— *IBM-PC*
Lotus 3 /dt 59,— *Amiga*
Pinball Fantasies /dt 69,— *Amiga*
Sherlock Holmes /dt 89,— *IBM-PC*
Wizardy 7 89,— *IBM-PC*

***So* könnt Ihr gleich bestellen:**

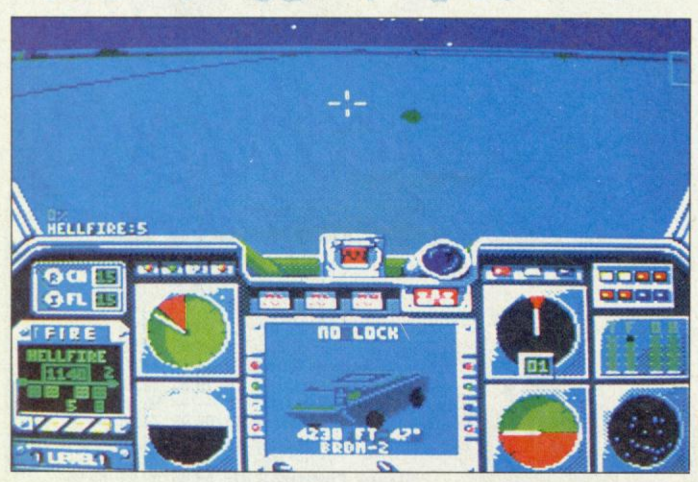
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

10.1.92

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

The Eagle is landed



Gegner im Fadenkreuz: Die Vergrößerung auf dem Monitor.

geht so

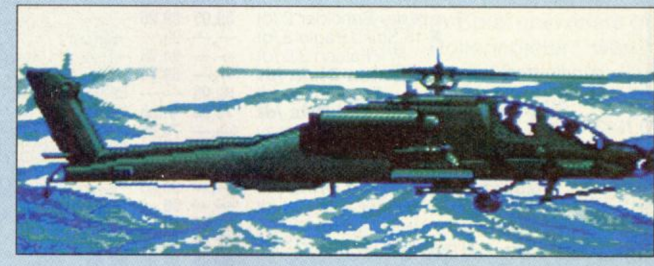
Flugsimulationen und Videospiel-Konsolen schließen sich eigentlich gegenseitig aus — es fehlt die Tastatur mit ihren über 100 Knöpfen, Schaltern und Tastern. Selbst wenn man die wenigen Feuerknöpfe mit dem Steuerkreuz geschickt kombiniert, bleibt's meist ein unschönes Gewürge. Um *LHX Attack Chopper* halbwegs realistisch zu fliegen, verlangt das Chip-Programm sogar nach beiden Pads des Mega Drives. Erst in der Kombination lassen sich wenigstens einige Funktionen der Computerversion umsetzen. Trotzdem werden viele Aktionen, die wir sonst selbst ausführen können, wohl oder übel automatisch ausgelöst. Über die Gegenmaßnahmen bei feindlichem Raketenanflug haben wir z.B. überhaupt keine Kontrolle. Die unterschiedlichen Blickwinkel zur besseren Orientierung sind nur über umständliche Menü-Umwege erreichbar. Wer vom Mega Drive eine möglichst realistische Simulation erwartet, der überfordert das kleine Maschinchen. Anders ist die Lage, wenn man *LHX Attack Chopper* als originelles 3-D-Ballerspiel betrachtet. Dann können die durchaus flotte Grafik und der ansehnliche Digisound schon eher überzeugen. Und dann kommen wir mit Steuerkreuz und Feuertaste prima klar.

LHX Attack Chopper

Der Angriffshubschrauber LHX existiert nur in der Phantasie von Programmierer Brent Iverson. Der konnte mit seiner gleichnamigen Simulation vor zwei Jahren einen Hit landen und das alte *Gunship* vom Himmel holen. Microprose setzte im letzten Jahr mit *Gunship 2000* noch einen drauf. Seitdem hat sich das Hobbypiloten-Lager in zwei Fraktionen gespalten. Die einen favorisieren High-Tech von Microprose, die anderen schwören auf die fliegenden Festungen von Electronic Arts. Zumindest was die Umsetzungsgeschwindigkeit angeht, hat der *LHX Attack Chopper* die Rotoren vorn und landet als erster auf dem Mega Drive.

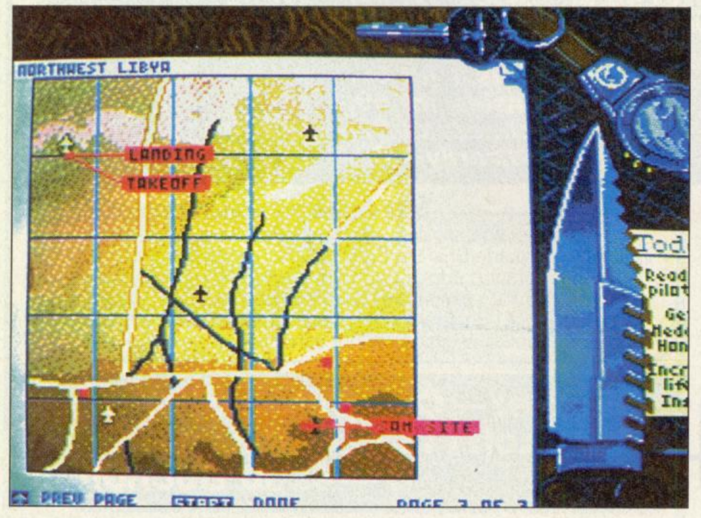
Anders als im Computervorbild habt Ihr nur die Wahl zwischen dem LHX-Experimentalflieger und dem guten alten Apache. Eure Missionen werden zwar zufällig vom Programm zusammengebastelt, steigen aber im Schwierigkeitsgrad und dürfen deshalb via Paßwort gespeichert werden. So könnt Ihr sicher sein, daß eine neue Flugsaison in dem Gebiet beginnt, wo die alte endete. Gesteuert wird wohl oder übel mit dem Joypad. Durch allerlei abenteuerliche Tastenkombinationen wird die Tastatursteuerung des Vorbilds simuliert. So könnt Ihr z.B. unterschiedliche Sichtwinkel wählen, den nächsten Waypoint ändern oder die aktuelle Waffe wechseln. Zur besseren Orientierung wird eine Übersichtskarte des Kampfgebietes geboten.

Den Krisenschauplatz seht Ihr in ausgefüllter Vektorgrafik, in der unteren Bildschirmhälfte finden sich alle lebenswichtigen Instrumente. Sobald die Waffenoptik ein Ziel erfaßt hat, erscheint davon eine Vergrößerung auf einem kleinem Cockpit-Monitor. "Chaffs" und "Flares" werden automatisch vom Mega Drive ausgestoßen, das Euch auch akustisch und visuell warnt, wenn ein Gegner auf Euch feuert. Wer noch keine Erfahrung als Hubschrauberpilot hat, darf den Schwierigkeitsgrad in vier Stufen variieren. *vw*





Unser Apache aus unterschiedlichen Perspektiven



Vor jedem Einsatz gibt's ein Briefing



Im Visier ein Wüstentier

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts
MEGA DRIVE 57%
Grafik: 58% Sound: 37%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Paßwort

Für welches Team werden Sie in der nächsten Saison fahren, wenn die Streitigkeiten beendet sind?



MicroProse Formula One Grand Prix - Fahren Sie einfach los!







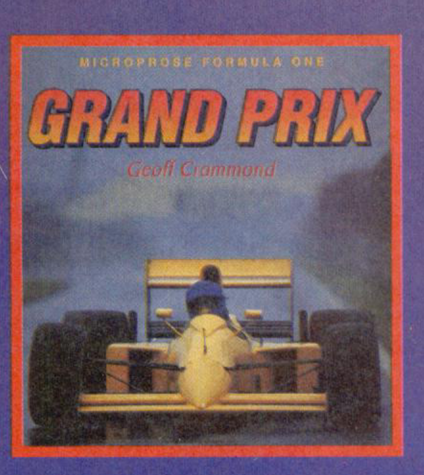
Wenn Sie sich mit den Besten messen wollen, dann haben Sie nur eine Wahl: MicroProse Formula One Grand Prix

Das einzige Spiel, in dem alle sechzehn Grand Prix-Strecken in 3-D reproduziert wurden. In dem Sie das Getriebe, die Bremsbalance und die Spoiler selbst einstellen können. Wo fünf Schwierigkeitsstufen Ihnen dabei helfen, nach und nach Ihre Fahrkünste zu erweitern. Wo bei den Boxenstopps mit Zeitmessung sechs verschiedene Reifenmischungen zur Verfügung stehen. Wo Sie mit Hilfe der Streckenkameras jeden Wagen in jedem Rennen von jedem Punkt aus verfolgen können. Und wo Sie über Modem oder Kabelverbindung ein Rennen gegen einen Freund austragen können.

Warum sollen Sie nur vorn fahren, wenn Sie auch davonfahren können?







BALD FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTLICH

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire. GL8 8LD. UK.Tel +44 (0)666 504 326.

Nachfahre



Der Torwort läßt nun nicht mehr jeden Schrägschuß rein

NHLPA Hockey '93

Das beste Mega-Drive-Spiel des letzten Jahres kam von Electronic Arts und hieß *EA Hockey*. Dieser Tage erscheint der offizielle Nachfolger des Eishockey-Hits: *NHLPA Hockey '93*. Gegenüber dem Vorgänger hat sich in Sachen Spielablauf und Grafik so gut wie nichts geändert. Wieder kämpft Ihr allein oder zu zweit (im Team oder gegeneinander) auf der von oben nach unten scrollenden Eisfläche um den Puck. Auf Knopfdruck wird gepaßt, geschossen, gefault oder geprügelt. Hier fangen die Neuerungen jedoch schon an. Im Gegensatz zum ersten Teil dürft Ihr auf verschiedene Arten Foulen und Prügeln. Wird geboxt, sind sogar Haken und Nasenbrecher (un)erlaubt. Zudem wurde der computergesteuerte Torwart zur Schule geschickt. Er hält jetzt wesentlich besser. Sieht man vom Eis auf, entdeckt man weitere neue Features. Die Mannschaften wurden aktualisiert, zudem hat jeder Spieler seine ganz individuellen Stärken und Schwächen. Die Kufen-Cracks erfreuen Euch mit stattlichen 16 Charaktereigenschaften. Bei Auswechslungen, zum Beispiel bei Verletzung, ist zunehmend taktisches Feingefühl gefragt.

Alle Paßworthasser werden ebenfalls aufatmen: Das Modul verfügt über eine Batterie. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 91%

Grafik: 57% **Sound: 64%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: zwei Spieler, Batterie



Eishockey-Freunde dürfen nach einer langen Entbehrungsphase wieder einkaufen gehen. *NHLPA Hokkey '93* spielt sich etwas besser als der Vorläufer, obwohl sich die Veränderungen in Grenzen halten. Die Mannschaften sind eine Ecke intelligenter, Tore bedürfen ausgeklügelter Angriffstaktiken. Dank den zahlreichen Spielercharakteristika identifiziert man sich viel mehr mit den Puck-Künstlern und muß strategisch geschickt aufstellen. Alles in allem wurde viele wichtige Punkte verbessert, nur die Präsentation läßt zu wünschen übrig. Grafik und Musik hätten ein paar Schönheitsoperationen gut getan. *EA Hockey*-Gelegenheitsspieler brauchen die

Tilt, Tilt, Tilt



Kugelwitz: watschelnde Totenköpfe mit grünen Haaren

Crüe Ball

Spätestens seit *Dragons Fury/Devil Crash* haben Fantasy- oder Horrorflipper Tradition auf dem Konsolensektor. Electronic Arts stolpert mit *Crüe Ball* in dieses Genre und rekrutierten als Mittel zum Zweck die Musiker von Motley Crüe. Einige Songs der Hard-Rocker zieren den Soundtrack.

Der Flipper unterteilt sich ungewohntermaßen in einzelne Levels mit jeweils demselben "Grundtisch". Lediglich die verschiedenen "Erscheinungen" variieren von Level zu Level. So laufen Totenköpfe, Schaben oder kleine Monster durch die Gegend. Der Flippertisch besteht aus drei Abschnitten mit jeweils eigenen Flippern. Um in den obersten Raum zu gelangen (Ausgang zum nächsten Level) müssen in der darunterliegenden Stufe verschiedene Gegenstände abgeschossen werden. Der unterste Flippertischteil dient lediglich zum Erreichen einer Bonusrunde. Hier erscheint nach Abschuß diverser Buchstabenreihen (Pins) eine Rampe, die unsere Kugel über den Tisch hinweg ins All schießt. Zu guter Letzt landet das Metallkügelchen auf einem fernen Flipperplaneten, der mit einer *Breakout*-artigen Bonusrunde aufwartet. In dieser Spielstufe bewegt sich die Kugel horizontal und zerschmettert herumirrende Gerippchen bei Berührung. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 50%

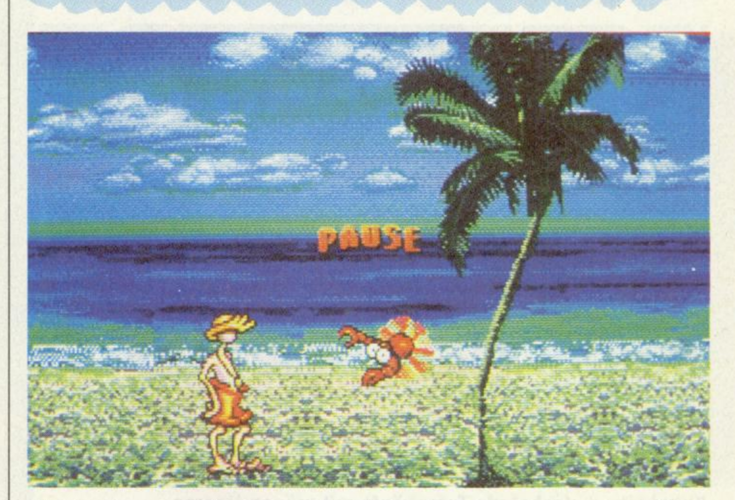
Grafik: 41% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –



Das Schönste an *Crüe Ball* ist die Kugel. Sie ist liebevoll gezeichnet und vermittelt erfolgreich einen "metallischen" Eindruck. Weitere grafische Höhepunkte müssen mit der Lupe gesucht werden. Musikalisch kann der Flipper, trotz angeheuerter Prominenz, nicht Überzeugen. Mega-Drive-typische Krächzinstrumente bestimmen das Notenwerk; die soliden, aber langweiligen Soundeffekte begeistern ebensowenig. Des weiteren bewegt sich die Kugel teilweise sehr ungewöhnlich, besser gesagt unmöglich. Der Physiker im Programmierteam hat wohl gerade Urlaub gehabt. *Crüe Ball* langweilt, nicht zuletzt des zu kleinen Spielfeldes wegen, jeden



Hang loose



Mit dem Regenschirmhut auf der Tolle wird *Greendog* unverwundbar

Greendog

Surfer-Dude *Greendog* wischt sich die Schaumfetzen des letzten Waschgangs vom sonnengebräunten Oberkörper, schlenzt die Surferlocke und wundert sich über das unfreiwillige Fundstück: ein frisch aufgefischtes Halskettchen. Das Schmuckstück baumelt um seinen Hals, bis er sechs Teile eines sagenhaften Azteken-Surfboards gefunden hat.

Die Suche geht über sechs Karibikinseln: Unter anderem besucht Ihr Jamaica, Grenada und Curacao. Neben seinen Schlabberarmen ist *Greendog* mit einer Frisbee-Scheibe bewaffnet, die er gegen Krabben, buntgefiederte Papageien, fünfzackige Seesterne, ausgeflippte Piratenskelette und einsame Touristen schmettert. Dank Extras vergrößert sich die Frisbee-Scheibe zur Super-Disk, bewegen sich Monster im Zeitlupentempo oder ist *Greendog* im Nu topfit. Erledigte Sandlatscher verlieren allerlei kulinarische Genüsse, wie Pommes-Tüten oder Hamburger. Zum richtigen Zeitpunkt geschnappt, bringen sie Punkte und Energie. Hat *Greendog* erstmal einen Teil seines Weges hinter sich, darf er per Skateboard und einem aerodynamisch fragwürdigen Flugapparat sein Glück versuchen. *Greendog* scrollt sich horizontal über den Strand, und ist ständig bemüht von links nach rechts zu laufen. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 60%

Grafik: 63% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

geht so

Lichtschutzfaktor drei für *Greendog*. Das Outfit des Allround-Surfer mit der schlaksigen Extremitäten liegt zwischen witzig bis lächerlich. Die Gegner sind nett animiert, besonders gut gefielen mir die Papageien und die Eingeborenen in Saba. Musikalisch reißt sich *Greendog* kein Bein aus; ein Reggae-Song wäre angebrachter als die eintönige Schunkelmusik. Trotzdem kommt bei Wellengeplätscher und Papageiengeschrei die Karibikatmosphäre noch halbwegs gut rüber. Das Level-Design ist augenscheinlich in die Bermuda-Shorts gegangen: Nach ein paar ernüchternden Strandspaziergängen und beschaulichen Höhlenschlendereien plätschert die

Knochenbrecher



Mächtig heftig: Die kleinen Sprites lassen's ganz schön krachen

Super High Impact

Arenas Automatenumsetzung *Super High Impact* bringt Euch American Football auf die harte Tour näher. Die Football-Simulation protzt mit brutalen Kampfeinlagen und actionhaltigem Spielverlauf. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für den Spielmodus (allein bzw. zu zweit gegen den Computer oder gegeneinander). Nun wählt der Football-Fan einen von drei Schwierigkeitsgraden und die passende Mannschaft aus 18 vorhandenen. Auf dem Rasen wird nach allen Regeln der Football-Zunft um das lederne Ei gebolzt. Dabei stehen Euch während der Offense und Defense rund 30 verschiedene Taktiken zur Verfügung. Auf Knopfdruck wird während der Offensive gepasst oder eine Art Turbo aktiviert (ist allerdings nur einmal je Spieler erlaubt). In der Defensive dürft Ihr tacklen oder dem Gegner aufs Nasenbein hüpfen. Soweit ist *Super High Impact* eine ganz normale Footballsimulation. Wie der Automat, greift das Modul jedoch auf einige Sonderegeln zurück. So wird in einigen Situationen fleißig geprügelt. Wer hierbei am schnellsten die Feuerknöpfe drückt, gewinnt letztendlich die wüste Schlägerei. Bei besonders gelungenen Tackles erscheint ein "Hit-O-Meter", das per Knopfdrückerei hochgetrieben wird. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Arena
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS	70%
Grafik: 64%	Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: zwei Spieler



Schon wieder landet Christians Quarterback mit blutender Nase im Schlamm, während meine Mannen ihm das Knie in die Kehle schieben. Solche Vorgehensweisen stehen in Arenas Action-Football auf der Tagesordnung. Die teils sehr detaillierte Grafik bietet zwar kaum Überblick, hebt die brutalen Szenen jedoch deutlich hervor. Die Digisprache und fetzigen Soundeffekte sind toll gemacht und bringen Euch gehörig in Stimmung. Das Spiel ansich bietet dank kompetenter Steuerung nette Football-Unterhaltung. Am Thron der Vorzeigesimulation *John Madden Football* rüttelt *Super High Impact* jedoch nicht. Die mangelnde Realitätsnähe

Bart on Elm Street



Traumhaft? Als "Bartzilla" Atomkraftwerke hochjagen.

Bart´s Nightmare

Schon seit einiger Zeit schlägt sich Kultfigur Bart Simpson durch die Schaltkreise einheimischer Computer und Videospielsysteme. Auf Nintendos 16-Bitter feiert der Chaot seinen Einstand in einer ganz besonderen Form: als Alpträumer.

Eure Aufgabe ist es, neun verschwundene Seiten Schulaufgaben wieder zu finden und Bart somit einen gemächlichen Schlaf auf den halbfertigen Hausaufgaben zu ermöglichen. Auf einer abgedrehten Traumstraße steuert Ihr Bart auf der Suche nach den herumflatternden Blättern. Jede Menge Feinde, wie laufende Briefkästen, Schulbusse, Omas und Statuen trachten Euch nach dem Leben. Trefft Ihr auf eine der verloren gegangenen Seiten, wartet ein Spiel auf Euch, in dem die Hausaufgabenseite erkämpft wird.

Fünf verschiedene Spiele müssen durchlebt werden, bevor Bart zur Ruhe kommt. In "Bartzilla" ballert Ihr auf alles was sich bewegt. Im "Temple of the Maggie" hüpft Ihr als Indiana Bart über Abgründe, während Ihr in "Bartman" als eben jener durch die Luft düst und mit einer Schleuder böse Ballonfahrer gen Boden schickt. "Itchy & Scratchy" bietet eine muntere Katzenjagd, "Bart's Bloodstream" erinnert hingegen an die "Reise ins Ich": In einem Blutgefäß pumpt ihr bösartige Viren auf. *kn*

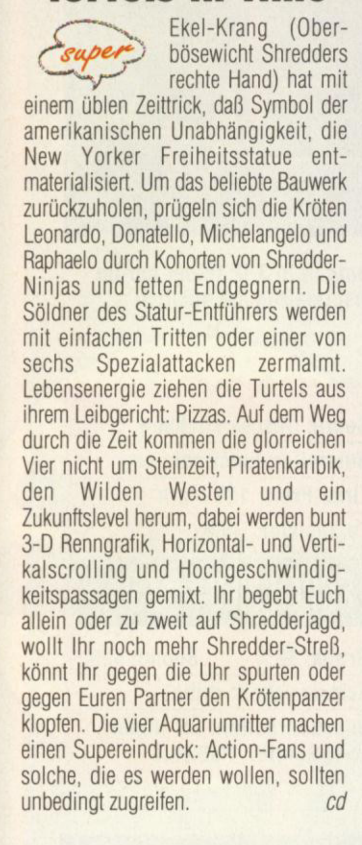
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Acclaim
SUPER NES 62%
Grafik: 68% Sound: 66%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: US-Import



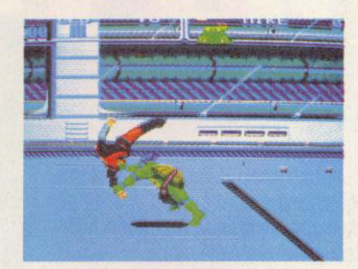
Den Witz der Simpsons-Fernsehserie konnte bis heute von keiner Computer- oder Videospieladaption erreicht werden. *Bart's Nightmare* bildet dabei traurigerweise keine Ausnahme. Trotz wunderbunter Grafik und abgedrehter Musik will das Spiel kaum motivieren. Die einzelnen "Disziplinen" bieten trotz unterschiedlicher Thematik zu wenig Abwechslung und gehen bei wiederholtem Spielen gehörig auf die Nerven. Zum einen hapert's an innovativen Ideen, zum anderen erweist sich die Steuerung in fast allen Disziplinen als ungenau. Überzeugen kann lediglich der Supermann-Verschnitt "Bartman" und die Virenjagd "Bart's Bloodstream", wobei ersteres

Cowabunga Qattro

Turtels in Time



Ekel-Krang (Oberbösewicht Shredders rechte Hand) hat mit einem üblen Zeittrick, daß Symbol der amerikanischen Unabhängigkeit, die New Yorker Freiheitsstatue entmaterialisiert. Um das beliebte Bauwerk zurückzuholen, prügeln sich die Kröten Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphaelo durch Kohorten von Shredder-Ninjas und fetten Endgegnern. Die Söldner des Statur-Entführers werden mit einfachen Tritten oder einer von sechs Spezialattacken zermalmt. Lebensenergie ziehen die Turtels aus ihrem Leibgericht: Pizzas. Auf dem Weg durch die Zeit kommen die glorreichen Vier nicht um Steinzeit, Piratenkaribik, den Wilden Westen und ein Zukunftslevel herum, dabei werden bunt 3-D Renngrafik, Horizontal- und Vertikalscrolling und Hochgeschwindigkeitspassagen gemixt. Ihr begebt Euch allein oder zu zweit auf Shredderjagd, wollt Ihr noch mehr Shredder-Streß, könnt Ihr gegen die Uhr spurten oder gegen Euren Partner den Krötenpanzer klopfen. Die vier Aquariumritter machen einen Supereindruck: Action-Fans und solche, die es werden wollen, sollten unbedingt zugreifen. *cd*



Die Turtels schnaufen in glasklarer Sprachausgabe

- Genre: Action
- Hersteller: Konami
- Zirka-Preis: 130 Mark
- Testmuster: Konami

SUPER NES 80%

- Grafik: 76% Sound: 70%
- Schwierigkeit: leicht
- Besonderheiten: zwei Spieler

Schlag um Schlag

MVP Baseball



Roger Clemens, amerikanscher Baseballstar, kassiert für jeden Wurf runde vier Riesen. Alle Super-NES-Besitzer dürfen sich den bewundernswerten Arm des Supersportlers ausleihen und in Acclaims *MVP Baseball* die amerikanische Profiliga durchspielen.

Alleine oder mit einem Kumpel, wird in der Liga und in einem zünftigen Freundschaftsspiel der Schläger geschwungen. Im Stadion laßt Ihr auf Knopfdruck den Baseballschläger sprechen und wetzt von Mal zu Mal. Steuert Ihr den Pitcher (Werfer), stehen Euch in Kombination mit dem Steuerkreuz etliche Würfe zur Verfügung. Trifft der Batter (Schläger) den Ball, wechselt die Perspektive und Ihr rennt mit einem Feldspieler dem Lederei hinterher. Genau hier knabbert bei *MVP Baseball* der Holzwurm: Die Feldspieler lassen sich zwar einfach steuern – die Perspektive wechselt jedoch so ungeschickt, daß Euer Mann die entscheidenden ersten Sekunden planlos herumirrt. Baseball-Fans sollten sich das Modul, dank hübscher Grafik, professionellem Sound und flottem Zwei-Spieler-Modus trotzdem zulegen. *kn*

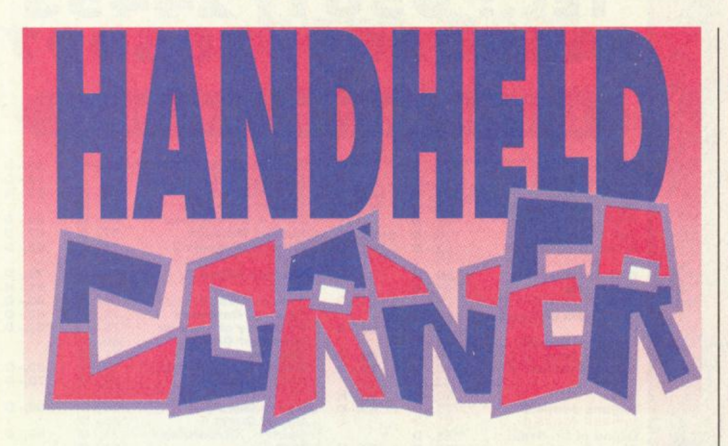


Roger haut drauf: Jeder Schlag ein Home Run

- Genre: Sport
- Hersteller: Ljn
- Zirka-Preis: 130 Mark
- Testmuster: Galaxy

SUPER NES 65%

- Grafik: 67% Sound: 45%
- Schwierigkeit: einstellbar
- Besonderheiten: US-Import, zwei Spieler, Paßwort



Game Boy

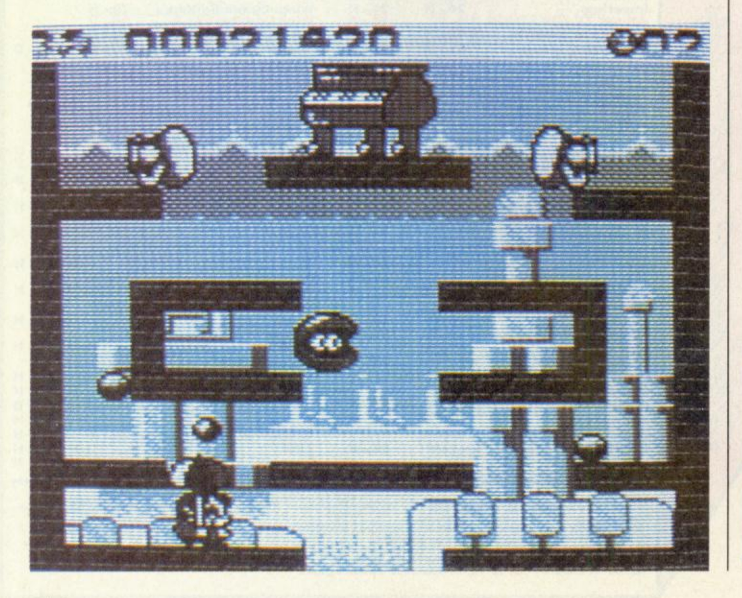
An *Bubble Bobble* wird sich wohl jeder Game-Boy-Besitzer erinnern. Rechtzeitig zu Weihnachten bringt der englische Softwaregigant Ocean den dritten Teil, *Parasol Stars*, in die Läden. Mit einem Regenschirm bewaffnet, macht sich Knuddel Bubby auf den Weg durch etliche Levels. Alle Angreifer lassen sich entweder mit dem Schirm bearbeiten oder mit Wassertropfen beschießen. Sammelt Ihr auf Eurem Regenschirm genug Tröpfchen, darf sogar eine alles wegspülende Wasserflut aktiviert werden. Neben vielerlei Extras, sammelt Ihr Süßigkeiten und allerlei andere Leckereien.

Desweiteren ist der vielversprechende *Mario*-Nachfolger *Super Mario Land 2* im Anrollen. Diesmal kämmpft Ihr Euch, wie in den NES- und Super-NES-*Marios*, über eine Landkarte. Hier watschelt Ihr von einem Jump'n'Run-Level zum anderen. Erste Bilder versprechen niedliche und zeitgemäße Grafik. Ob der zweite Teil den Vorgänger in Sachen Spielwitz und Motivation schlägt, erfahrt Ihr einer unserer nächsten Ausgaben.

Auch Rollenspieler kommen nicht zu kurz. Mit *Knight Quest* bringt Taito ein Rollenspiel á la *Final Fantasy* auf den amerikanischen Markt. Ihr steuert den mutigen Krieger Will, der, wie so oft, das schöne Heimatland vor bösartigen Eindringlingen befreien soll. Im Gegensatz zu zahlreichen anderen Rollenspielen, trägt Will dabei seine Techtelmechtel mit ungezogenen Monstern in Echtzeit aus. Wann das Modul offiziell erscheint, steht noch nicht fest.

Game Gear

Game-Gear-Freunde dürfen sich ebenfalls auf den Weihnachtsmann freuen. Mit *Chuck Rock* steht ein witziges Jump'n' Run ins Haus, das Euch in die Rolle des Neandertalers Chuck versetzt. Seine Frau wurde geklaut und nun geht der schwergewichtige Urmensch auf die Suche. Gegen die Gefahren des Urwalds macht sich sein stattliches Bäuchlein bezahlt, mit dem er angreiffende Urzeitmonster einfach vom LCD-Screen schubst. Zudem hebt Chuck ab und zu einen Felsen auf, der noch etwas mehr Schaden anrichtet.



Kanonenkeilerei

Rampart



Rampart entführt Euch ins Mittelalter. Wurde damals eine Jungfrau geklaut oder der hauseigene Brunnen mit naturidentischen Aromastoffen vergiftet, machten die Burgherren ihre dicken Kanonen klar und gaben sich ordentlich eins auf die Mütze.

In der Super-NES-Adaption des Spielhallenhits Rampart dürft Ihr alleine oder zu zweit dem explosiven Hobby unserer Vorfahren fröhnen. Aufgabe ist es, angreifende Schiffe (Einspielermodus) oder des Kollegen Festung (zwei Spieler) zu vernichten. Mit einem Fadenkreuz ballert Ihr unter Zeitdruck auf den Gegner, der wiederum Eure Festung attackiert. Danach müssen die Burgmauern mit Tetris-ähnlichen Klötzchen möglichst schnell geflickt werden.

Rampart für Nintendos 16-Bitter spielt sich längst nicht so grandios wie das Spielhallen-Vorbild. Zwar darf jetzt in 3-D gefeuert werden, die biedere Steuerung (nur zwei Knöpfe sind belegt) sowie das etwas zu große und dadurch unübersichtliche Spielfeld lassen jedoch keinen wahren Feldherrenspaß aufkommen. Taktiker sollten trotzdem reinschauen – die Spielidee ist einmalig. *kn*



***Rampart* in 3-D: leider nur im Einspielermodus möglich**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 75%

Grafik: 39% Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import, zwei Spieler, Paßwort

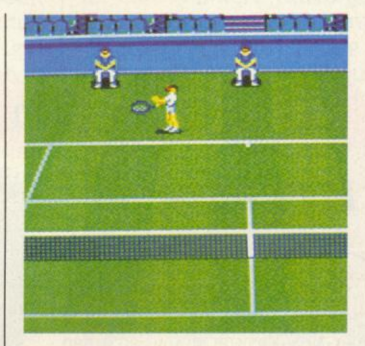
Dragon´s Trap

Die Umsetzung des gleichnamigen Master-System-Highlights beschert dem Game-Gear-Fan ein brillant ausgetüfteltes Action-Adventure. Im Vergleich zum bereits getesteten Japan-Import hat sich nur der Text auf Bildschirm verändert. Spielerisch überzeugt das Modul mit feinen Puzzles, flotter Action und einem abwechslungsreichen, motivierenden Levelaufbau. Die Grafik ist gut erkennbar, die Paßwörter nicht allzu lang – kurzum: ein Topspiel. *mg*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 90 Mark

GAME GEAR 83%

Grafik: 67% Sound: 52
Schwierigkeit: mittel



Wimbeldon

Das erste offizielle Game-Gear-Tennis bietet den Filzballfans neben dem Schaukampf einen Turniermodus inklusiv Paßwörter. Via Link-Kabel tretet Ihr mit einem Partner im Doppel an oder fordert ihn höchstpersönlich. Wer sich für flottes Action-Tennis begeistert und unterwegs auf den weißen Sport nicht verzichten kann, darf zuschlagen. *Wimbledon* ist eine mittelmäßige Sportsimulation mit einigen netten Spielmodi und einer "So la la"-Präsentation. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 90 Mark

GAME GEAR 56%

Grafik: 53% Sound: 40
Schwierigkeit: mittel



Super off Road

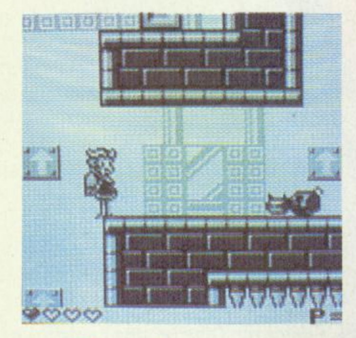
Wie beim Spielhallenvorbild steuert Ihr zu zweit oder allein den Dünenbuggy über einen Sandparcour und weicht allerlei Gegenständen aus. Siegprämien dürfen im Shop gegen bessere Bereifung, tolle Stoßdämpfer und Motoren getauscht werden. Dabei habe ich selten so eine miese Steuerung erlebt. Selbst nach Übungsstunden trullern die Buggys in Schlangenlinien über den Kurs. Nur für Leute, die gerne im Kreis fahren. *vw*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 49%

Grafik: 60% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer



The Jetsons

Die abgedrehte Zukunkftsfamilie feiert auf dem Game Boy ihren Einstand. In einem Jump'n'Run steuert Ihr wahlweise einen der drei Familienmitglieder durch in alle Richtungen scrollende Levels und behauptet Euch gegen finstere Roboter und Terminatoren. Per Knopfdruck nehmt Ihr Kisten auf, werft sie 'gen Feind oder aktiviert die unterschiedlichsten Extras. Solide Grafik und Musik laden ein, das Spiel ist insgesamt aber etwas zu schwer und eintönig. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 63% Sound: 66%

Schwierigkeit: schwer



Super Monaco

Nach der Mega-Drive-Variante dürfen Rennspieler Ayrton Senna's Flitzerei auf dem Game Gear bestaunen. Wieder rast Ihr durch flinke 3-D-Grafik und kämpft Euch durch die WM, inklusive Zwei-Spieler-Link und einem Qualify-Modus. Die Unterschiede zum ersten Teil sind unbedeutend, lediglich die Grafik ist flüssiger und es existieren einige neue Features. Fans ohne den ersten Teil sollten die actionlastige Raserei kaufen. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 70%

Grafik: 72% Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel



Centipede

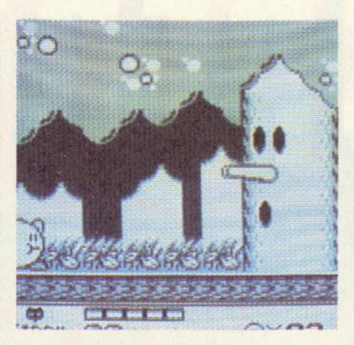
Der Klassiker-Reigen reißt nicht ab: Nach *Asteroids* und *Missile Command* schlängelt sich *Centipede* in den Modulschacht. Die Entwickler hielten sich erneut an die Arcade-Vorgaben: Eklige Tausendfüßler bahnen sich den Weg durch einen Pilzwald bis zum eigenen "Raumschiff". Via Link-Kabel dürfen sich sogar zwei Wagemutige der Invasion stellen. Nostalgie-Fans freuen sich, trotz müder Grafik, über die solide Umsetzung. Testmuster von Laguna. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 42%

Grafik: 21% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

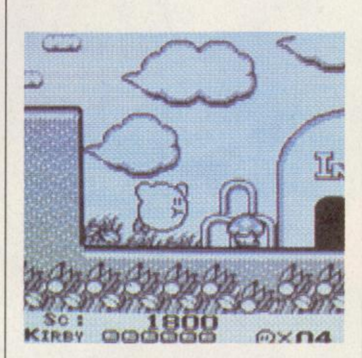


Kirby´s Dream Land

In einem traumhaft schönen Land lebte ein nettes Völkchen, das den ganzen Tag damit verbrachte, Leckereien einzusammeln und sich von magischen Sternen bescheinen zu lassen. Dem bösartigen König Dedede gefiel dies gar nicht, und so überfällt er es kurzerhand. Schwubbdiwupp: die ausgeraubten Traumländer nagen am Hungertuch. Nur einer kann sie retten: Klein-Kirby.

Ihr schlüpft in die Rolle von Kirby und sammelt in den fünf Höhlen des Dedede-Bergs alle geklauten Lebensmittel und Magiesterne ein. Die Welt wird dabei von der Seite gezeigt und scrollt munter in alle Richtungen. Ihr steuert den Kirby, der auf Knopfdruck sein Maul aufmacht und alles ansaugt, was in seine Nähe gerät. Angesaugte Feinde werden wieder ausgespien und reißen noch ein weiteren Angreifer mit sich. Desweiteren hat Kirby besondere Flugeigenschaften. Er saugt Luft an, bläst sich auf und kann so fliegen.

Kirby's Dream Land überzeugt vor allem mit seiner Originalität. Kirby läßt sich einfach und komfortabel steuern, sieht niedlich aus und kann wesentlich mehr, als man ihm zutraut. Dummerweise garantiert ein innovatives Heldensprite nicht für hochklassige Unterhaltung. Schlampereien im Leveldesign und der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad nerven zusätzlich. Testmuster von Flashpoint. *kn*

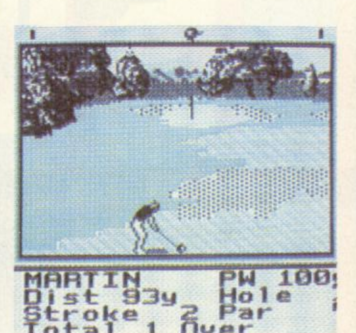


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 72%

Grafik: 71% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht



Jack Nicklaus Golf

Edel-Golfer *Jack Nicklaus* stand Accolades Golfersimulation schon auf etlichen Systemen Pate. Nun findet auch der Game-Boy-Besitzer an der Schlagtechnik des Supergolfers seine Freude.

Zu Beginn sucht Ihr Euch einen von vier Golfkursen á 18 Löcher aus. Jeder Kurs hat seine eigene, charakteristische Landschaft. So darf im Wüstensand, inmitten einer Bergwelt oder in einer Parklandschaft eingelocht werden. Der vierte Kurs ist eine Samlung von Jack's Lieblingsplätze aus aller Welt. Habt ihr Euch für den Platz entschieden, darf die Anzahl der Spieler (bis zu vier) und die Spielweise eingestellt werden. Dabei locht Ihr entweder um Geld oder Punkte ein.

Auf dem Rasen angekommen, steigt Ihr entweder direkt in den Wettkampf ein oder übt im "Practice Mode". Dürft Ihr endlich zuschlagen, seht Ihr die Umgebung in 3-D und Euer Männchen von hinten. Im unteren Bildschirmteil finden sich nützliche Informationen, wie Gefälle, Windstärke und -richtung. Auf Knopfdruck wird mit dem vorher ausgesuchten Schläger losgelegt.

Jack Nicklaus Golf bietet Game-Boy-Golfern eine gute 3-D-Simulation der Edelsportart. Die vielen Kurse und Spielmodi motivieren gehörig, die Grafik sieht zudem recht gut aus. Einziges Manko: Der Bildschirm baut sich nach jedem Schlag sehr langsam auf's neue auf. Testmuster von Galaxy. *kn*

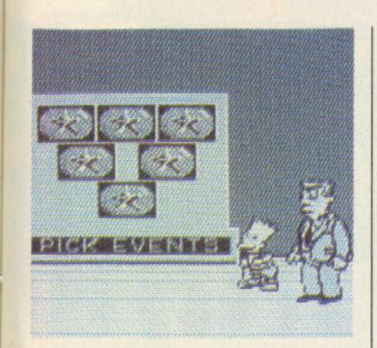


Genre: Sport
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 54% Sound: 32%

Schwierigkeit: einstellbar



Bart vs. the Juggernauts

Bart Simpson und seine Chaoten-TV-Familie errechiten in Deutschland bislang leider nicht den Klutstatus, den sie in den USA genießen. US-Spießer leiden eben unter anderen Problemen als der deutsche Durchschnittsmichel. Kein Grund für Acclaim, nicht noch ein Geschicklichkeitsspiel um die Abenteuer von Bartman auf den Markt zu bringen. Frei nach der amerikanischen Dumpfbacken-Unterhaltung "American Galdiators" tritt Bart in sieben Kampf-Disziplinen gegen die gefährlichen Juggernauts an. Der Wettkampf geht über mehrere Fernsehfolgen, sprich Wochen und wird natürlich von mal zu mal gefährlicher. In der ersten Ausgabe steuern wir Bart durch ein Labyrinth aus stromführenden Platten und düsen mit dem Skateboard über eine Sprungschanze. In jeder weiteren Folge kommen ein paar neue Wettbewerbe dazu. So prügelt Ihr Euch mit riesigen Keulen, tastet über ein Minenfeld, haut den Lukas oder catcht mit den Juggernauts in der Arena. Für jeden gewonnen Wettbewerb gibt's einen fetten Geldpreis. Wer besonders erfolgreich ist, darf an ein paar Bonus-Wettbewerben teilnehmen.

Bart und wir kommen ganz schön ins Schwitzen, bevor alle Disziplinen siegreich absolviert sind. Obwohl es recht knackig zugeht und sich der Erfolg erst nach längeren Übungsphasen einstellt, bleibt die gute Laune nicht auf der Strecke. Technisch kann der Bart-Fan dagegen nicht ganz zufrieden sein. Besonders, wenn der Winz-Bildschirm scrollt, sind Hindernisse auf der Strecke nur schwer zu erkennen — Ausweichen ist Glückssache. Nervig sind die ewigen Labereien der Fersehkommentatoren, die nicht einmal abschaltbar sind. Daß die Wertung nicht in den Keller sackt, liegt einzig und allein an den kurzweiligen Gladiatorenkämpfen. Bart-Fans dürfen ohne Skrupel zugreifen. Testmuster von Acclaim. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 61%

Grafik: 60% Sound: –

Schwierigkeit: einstellbar



B. C. Kid

Ein Mund, der knapp vor den Napfohren aufhört, zwei Haare und Weichmacheraugen prägen den überkörpergroßen Kopf. Doch beim Anblick von *B.C. Kid* drehen die Niedlichkeitsdrüsen auf vollen Endorphinschub: "**B**efore **C**hrist Kid" läßt auch den härtesten Jump'n'Run Verfechter erweichen. Der Steinzeitboy schlurft von links nach rechts scrollend durch vergangene Zeiten. Als progressiver Steinzeitkid lehnt *B.C. Kid* felsige Hilfsmittel ab, zum fließenden Spielablauf reicht Ihm sein Körper. An senkrechten Wänden beißt sich der Steinzeitknirps empor und mit seinem überdimensionalen Kopf setzt sich *B.C. Kid* gegen unzählige Feinde durch: Nicht durch überragende intellektuelle Fähigkeiten, sondern per schnöden Kopfstoß. Mit einem Fleischextra gewappnet, verwandelt sich das harmlose Niedlichkeitsprite in einen furchterregend aussehenden Steinzeitpunk, der seine Gegner einfach umbrüllt. Ein kleineres Übel ist das Erdbebenextra: Mit einem Bodenkopfsprung haut *B.C. Kid* die Gegner von den Socken.

Fünf Level Kopfarbeit sollten verdammte Kopfschmerzen bereiten: Doch deem ist nicht so; der Kleine sprotzt vor Orginalität und Spielwitz. Mit einem genialen Leveldesign (Der Levelaufbau wurde gegenüber des Originals komplett überarbeitet) und einer spritzigen Musik ist *B.C. Kid* ein ernstzunehmender Konkurrent von *Super Mario Land*. Jump´-n´Runer müssen zugreifen. *cd*



Genre: Action
Hersteller: Hudson
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 68%

Grafik: 80% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel



Double Dragon

Das Double-Dragon-Pärchen tritt zur dritten Runde gegen die Shadow Dragon Warrior an: Dem greisen Hiruke wurden seine drei heiligen Rosetta-Steine abgeknöpft – Anlaß genug, den Dieben ordentlich auf die Glocke zu hauen. Das uralte Spielprinzip langweilt, zudem bilden Brüder und Gegner ein undurchschaubares Pixelknäuel. Nur der Link-Mode hebt das Spiel knapp ins Mittelgewicht. Testmuster von Acclaim. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 56% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel



Kung Food

Der grüne Salat träumte schon immer von der Weltherrschaft und nachdem das Lebenselexier über Tomaten, Sellerie und Karotten floß, machen Sie Euch das Küchenleben schwer. Die Auseinandersetzung beginnt im Kühlschrank: Auf Gewürzgurkengröße geschrumpft, tretet Ihr gegen die Vitaminbomber an. Nach dem ersten Umrühren macht *Kung Food* einen spritzigen Eindruck, doch auf Dauer wird der Eintopf fade. Prügelfans dürfen jedoch zulangen *cd*

Genre: Action
Hersteller: Lynx
Zirka-Preis: 90 Mark

LYNX 59%

Grafik: 58% Sound: 40%

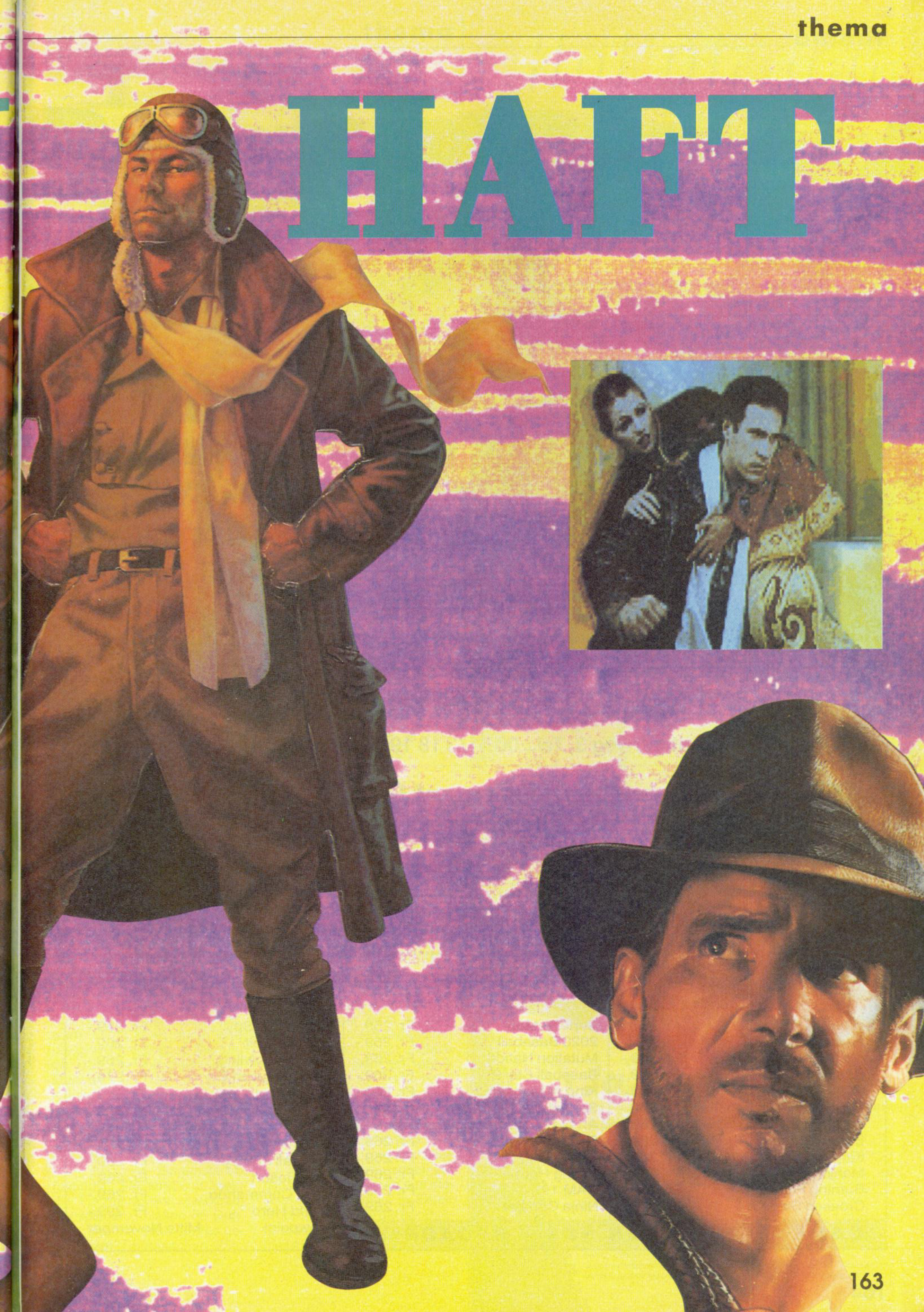
Schwierigkeit: mittel

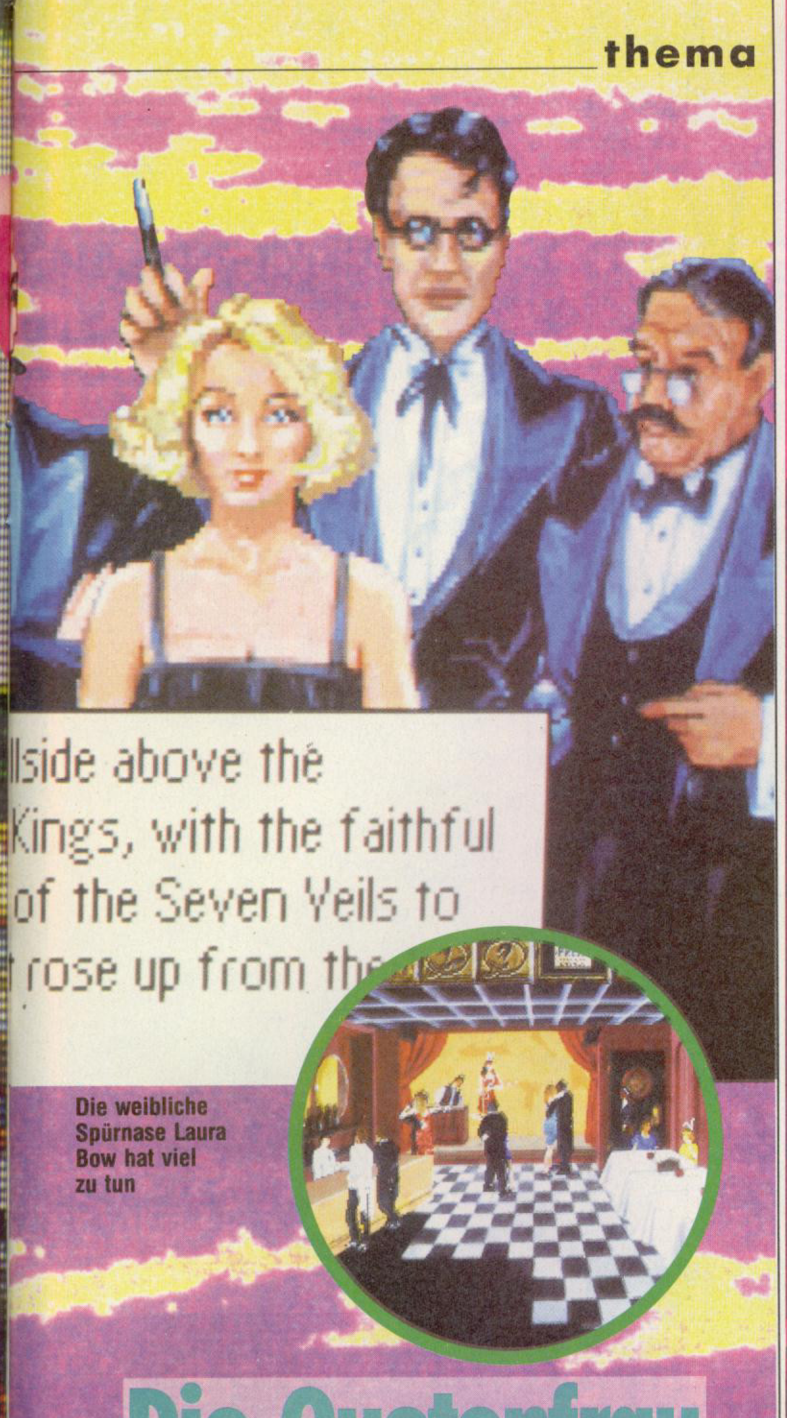
HELDEN

Ob in finsteren Märchenländern, den Tiefen des Weltalls oder historischer Umgebung: Die Helden beliebter Bildschirmabenteuer treiben überall ihr Unwesen. Wir haben uns die bekanntesten Pixel-Protagonisten etwas genauer angeschaut.

Die Zeiten von Freiheit und Abenteuer scheinen vorbei zu sein. Früher konnten sich unternehmungslustige Naturen noch voll austoben: Burgfräulein wurden gerettet, Königreiche von finsteren Mächten befreit, Drachen waren zu erledigen, unbekannte Ländereien wollten erforscht und ungeheuere Schätze geborgen sein. Heute besteht das alltägliche Abenteuer höchstens im Meistern des Berufsverkehrs oder im Kampf mit einem störrischen Fahrkartenautomaten. Wem das nicht genug Aufregung ist, greift auf die elektronische Grafikabenteuer-Alternative zurück. Hier leben, wenn auch nur digital und für einen kurzen Zeitraum, die fernen Königreiche, unerforschten Weiten, miesen Drachen und feschen Prinzessinen wieder auf. Ob wir als Space-Held durchs Weltall knattern, im Märchenparadies Drachen killen, als Casanova Mädels aufreißen oder im Softwarekrimi nach Indizien forschen: Für jeden Abenteuergeschmack ist was dabei.

Selbstverständlich steigen wir nicht persönlich in die Welten der Bits und Bytes. Unsere wagemutigen Stellvertreter in den Bildschirmabenteuern sind mehr oder minder berühmte Pixelheroen, die sich den "Gefahren" aussetzen. Einige dieser Helden haben es dabei zu großem Ruhm gebracht. Roger Wilco, der in *Space Quest* das Weltall durchstreift, oder gar Guybrush Threepwood, der sich als putziger Pirat in *Monkey Island* betätigt, sind nur einige der bekanntesten und beliebtesten Figuren. *mh*


HAFT



Die weibliche Spürnase Laura Bow hat viel zu tun

Die Quotenfrau
Laura Bow

Alice Schwarzer reibt sich die Hände: Auch im harten Adventure-Geschäft setzt sich die holde Weiblichkeit durch. Im Gegensatz zu den beiden Damen aus *Indiana Jones* und der *Larry*-Reihe, besticht die Rita Süßmuth der Spiele-Software, *Laura Bow*, durch eine ureigene Spielereihe. Die junge US-Lady mit dem Oil of Olaz-Teint ist, wie die faltige Kollegin Miß Marple, auf knifflige Krimis eingeschworen. Die gute Laura kann machen was sie will, in ihrer Umgebung werden Menschen gemeuchelt und wertvolle Gegenstände gemopst. Selbstredend tappt die Polizei adventurewirksam bei solchen Anläßen im Dunkeln, und nur dank Lauras gepudertem Spürnäschen können finstere Machenschaften aufgeklärt, suspekte Gesellen eingebuchtet und wichtige Habseligkeiten wiedergefunden werden.

Angesichts des zuckersüßen Frühmädchencharmes kann man gar nicht anders: Man (und Frau selbstverständlich auch) muß Laura einfach gern haben. Bei den weiblichen Spielern rührt sich beim Anblick Laura Bows der Muttertrieb, bei den männlichen Kollegen der Beschützerinstinkt. Was macht's da schon, wenn bei Laura Bow nicht alles mit rechten Dingen, sprich Logik, zugeht. Ob Laura aus diesem Grunde jemals in Ehren ergrauen darf, wie die berühmte britische Krimioma Marple, bleibt jedoch fraglich.

GELEGENHEIT macht SPIELER

Jetzt mitspielen und mitgewinnen. Mit der Super-Spiele-Zeitschrift Power Play PC Nr. 2 – der Spiele-Zeitschrift die's in sich hat.

- **Mit einem Super-Wettbewerb:** 486 PC-System mit CD-ROM zu gewinnen.
- **Mit klasse Referenzkarten:** Alle wichtigen Kommandos im Überblick.
- **Mit Kaufberatung:** 30 aktuelle PC-Spiele im Test.
- **Und mit einer Diskette:** Schnupper-Versionen von Locomotion, Balance und Bug Bomber.

Wann spielen Sie mit?

Markt&Technik
POWER PLAY PC
DM 14,80
PC-DISKETTE IM HEFT
Tolle Schnupperversionen von LOCOMOTION und BUG BOMBER
Zum Anspielen: BALANCE
3 92
SPIELE-HEFT
REFERENZKARTEN: Die wichtigsten Kommandos und Hilfen zum Heraustrennen ■ WETTBEWERB: 486er PC-System mit CD-ROM zu gewinnen
TESTS & TIPS: 30 anspruchsvolle und packende MS-DOS-Spiele ausführlich beschrieben ■ KAUFHILFE: Die besten Computer-Soundkarten im Vergleich
JONAH HAYES

Diskette im Heft!!

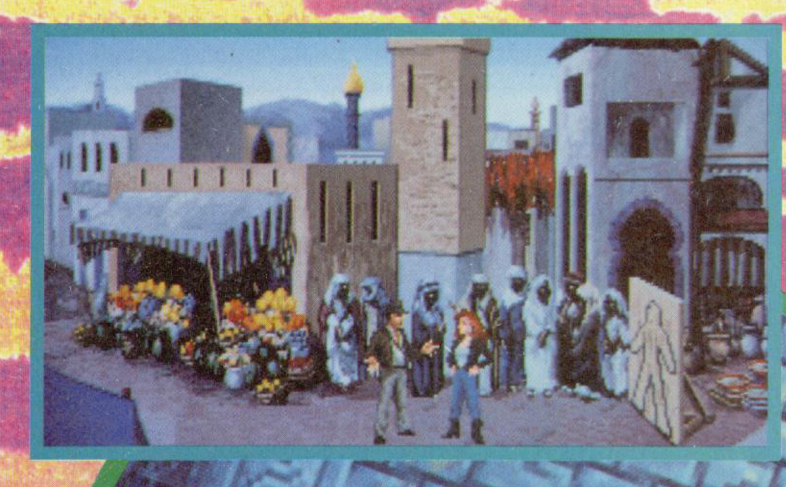
Ab 4. November beim Zeitschriften-Händler!

Das Original

Indiana Jones

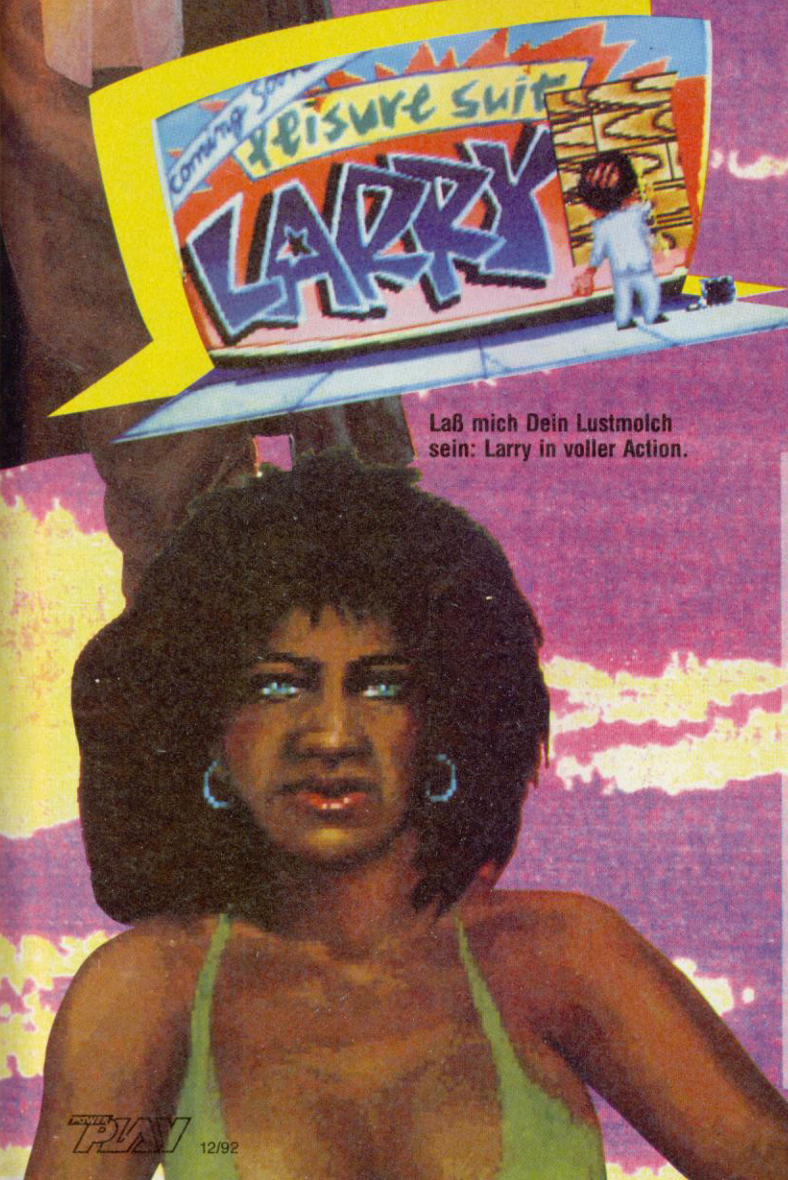
Ohne als Chauvi verschrien zu werden: Aber der Actionarchäologe Indiana Jones ist genau das, was viele von uns unter einem Helden verstehen. Vor allem die höllisch gelungene Mixtur aus verschiedensten Charakteren macht das Indy-Flair aus: Dank 3-Tage-Bart und speckigen Klamotten ein Hauch Mickey-Rourke-Macho. Gemischt mit dem Intellekt eines Einsteins, der körperlichen Fitness eines Olympiaturners und, natürlich, dem Aussehen von Harrison Ford. Das Resultat ist einer der begehrtesten und erfolgreichsten Helden aller Zeiten. Selbst urgermanische Volkshelden à la Siegfried verblassen gegen den angelsächsischen Zelluloidriesen Indiana Jones. Jones ist im Film ein Held der Superlative: Da werden ungeahnte Schätze von der biblischen Bundeslade bis zum heiligen Gral quasi im Handumdrehen entdeckt, und böse Buben gleich scharenweise per Peitschenhieb ausgeschaltet.

Von der Leinwand auf den Computermonitor war's da nur ein kleiner Schritt für Indiana. Der Pixel-Jones übertrumpft sogar den Leinwand-Indy. Diente Teil 3 der Filmtrilogie noch als Vorlage für das erste Computerabenteuer, ist Indys neuste Expedition, es geht nach Atlantis, nur auf Diskette zu haben. Eine weitere, Gleichberechtigung muß sein, Besonderheit: Der Puzzleprofessor bekommt schlagkräftige weibliche Gesellschaft. Statt als schmuckes Beiwerk zu verkümmern, dient die holde Maid Sophia als gleichberechtigter Rätsellöser — ohne Frau geht nichts in Indys neuem Spiel.





Ob auf dem Basar oder in der Feuerfalle: Indy macht immer eine gute Figur.



Laß mich Dein Lustmolch sein: Larry in voller Action.

Der Lustmolch

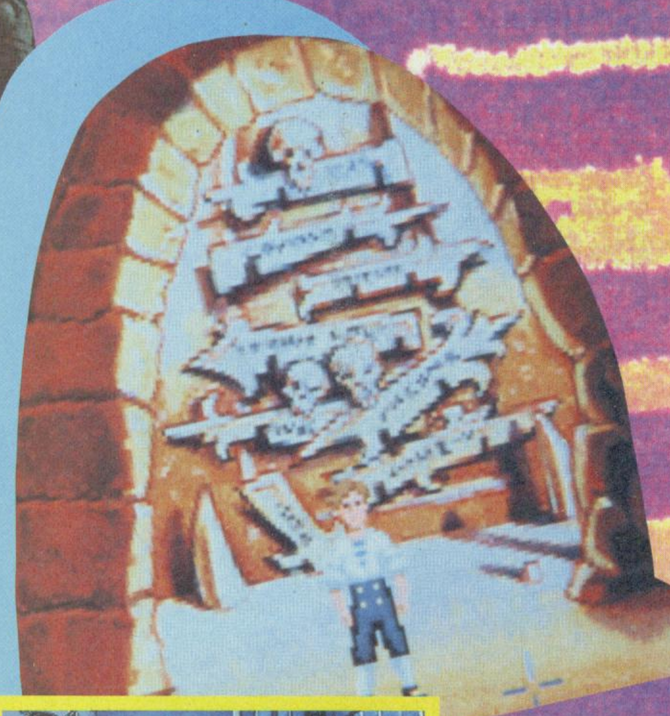
Larry

Es gibt Männer, die denken immer nur an das eine. Larry ist so ein Typ. Von frühster Jugend an interessierte er sich nur für eines: Frauen. Das heißt, eigentlich interessiert sich Larry auch noch für etwas anderes. Nämlich wie er besagte Frauen "rumkriegt". Um diesen simplen Handlungsplot lassen sich scheinbar ganz famose Abenteuer stricken. Nicht umsonst ist Larry, mittlerweile in die Jahre gekommen, mit Bauchansatz und wenig Haaren, vor allem in Büros beliebt und bekannt. Erstaunlich genug: Würde normalerweise ein Typ wie Larry im richtigen Leben von Frauen eher als Magermacho ignoriert werden, hat der Digital-Larry seine Fans vor allem unter den Spielern weiblichen Geschlechts. Da wird mit wachsender Begeisterung ein Rätsel nach dem anderen durchgeschmust; Kichernd werden anzügliche Witzchen mit einem pickierten Glucksen quitiert.

Mit seiner krachledernden Rätselerotik mehrte Larry sein Ansehen in der Welt. Damit auch die Herren der Schöpfung nicht zu kurz kommen, wurde Larry in seinem letzten Abenteuer kurzerhand ein weibliches Gegenstück verpaßt. Passionate Patty, verruchter VGA-Vamp, läßt einsame Männerherzen nun höher schlagen. Eingeweihte wissen sogar zu berichten, daß Sexy-Patty eine eigene Adventureserie erhalten soll — echte Larry-Lover hoffen nun, daß ihrem Liebling nicht vorzeitig die Luft ausgeht.



Der Kindertraum
Guybrush Threepwood



Er kam, sah und siegte: Dem unvergleichlichen Charme des Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood kann kaum jemand widerstehen. Heldenexperten und Heroenforscher aller Herren Länder sind sich bis heute über die Ursache des "Guybrush Threepwood"-Phänomens nicht einig. Es könnte der spritzige Humor, die klassischen Rätsel oder die tolle Grafik sein. Gerüchteweise soll das Threepwood-Wunder jedoch durch alte Kindheitserinnerungen ausgelöst werden — Freud läßt grüßen. So träumten viele Guybrush-Fans in ihrer Jugend einmal selbst als furchtloser Pirat in See zu stechen. Dank Guybrush geht dieser Wunschtraum nun endlich, wenn auch nur am Bildschirm, in Erfüllung. Im Gegensatz zu den Zwistigkeiten in der Heldenfrage, herrscht jedoch Einigkeit bei der Erklärung der sogenannten *Monkey-Island*-Seuche. Die Symptome beim Auftauchen des *Monkey-Island*-Helden Guybrush Threepwood sind jedenfalls immer die gleichen. Mit einem "Ahh, wer ist denn das?", beginnt der erste Kontakt. Nach einer relativ kurzen Inkubationszeit von etwa einer halben Stunde, ist das Opfer der Seuche rettungslos ausgeliefert. Das ernsteste Zeichen, das ein Patient von sich gibt, lautet: "Nur noch ein paar Minuten!". Spätestens zu diesem Zeitpunkt hat Guybrush einen neuen, treuen Fan gefunden. Allerdings scheint Guybrushs Dasein nicht von Dauer zu sein. Denn ein dritter Teil der furiosen Heldentaten Threepwoods ist momentan nicht geplant — Schade.

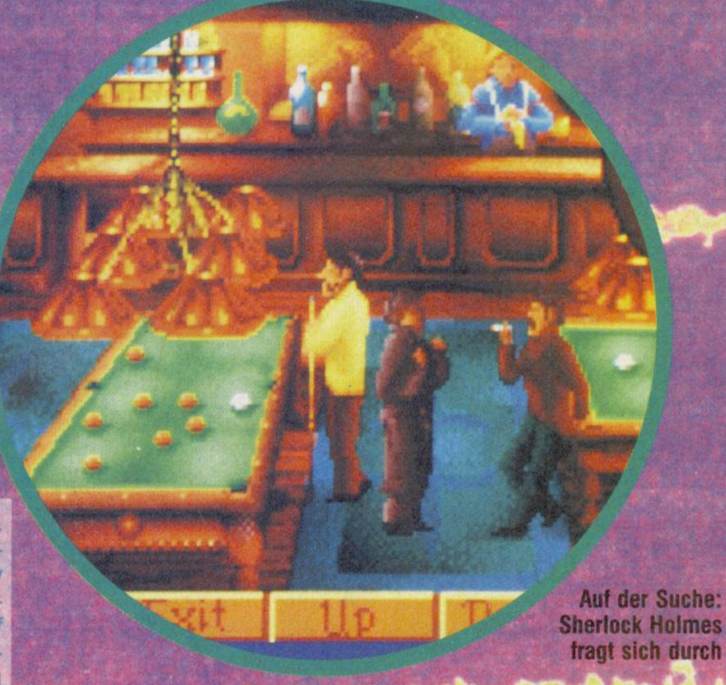
Wo geht's lang? Guybrush weiß nicht weiter.



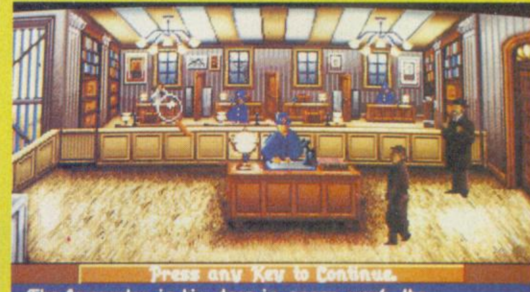
Auch Piraten feiern Parties

Der Pedant
Sherlock Holmes

Die Spezies Held, der unser Hobbydetektiv *Sherlock Holmes* angehört, will alles immer ganz genau wissen. Kein Staubkörnchen wird ausgelassen, keine noch so winzige Spur bleibt dem Spürsinn des Heroen verborgen. Da werden Fakten und Daten mit einer solch unnachahmlichen Akribie und Genauigkeit gesammelt, gesichtet und ausgewertet, daß ein Finanzbeamter angesichts dieser pedantischen Schnüffelsucht glatt blaß vor Neid wird. Das Wort "Zufall" findet in dem Wortschatz eines *Sherlock Holmes* keinen Platz. "Logik" heißt die Prämisse, nach der der tweedbetuchte Edelbrite lebt und denkt. Ein weiteres Lieblingswort des Saubermanns dürfte "Tatsache" sein, oder etwa "Beweis". Bislang wurde kein Computerspiel dem noblen Detektiv gerecht. Erst das 30-MByte-Adventure *The Lost Files of Sherlock Holmes*, verhalf Sherlock Holmes auch digital zu Ruhm und Ehren. Im historisch besonders akkuraten Spiel wie auch der Romanvorlage sowie im Film steht, sozusagen als Ausgleich zum pedantischen Charakter des Helden, eine etwas lockerere Figur gegenüber. Nicht ganz so brillant, aber mit einer gesunden Portion Menschenverstand und Humor ausgestattet, und als nimmermüdes Faktotum immer dabei, wuselt auch in diesem Fall der nicht minder bekannte Watson an des Meisters Seite durch das Abenteuer.



Auf der Suche: Sherlock Holmes fragt sich durch



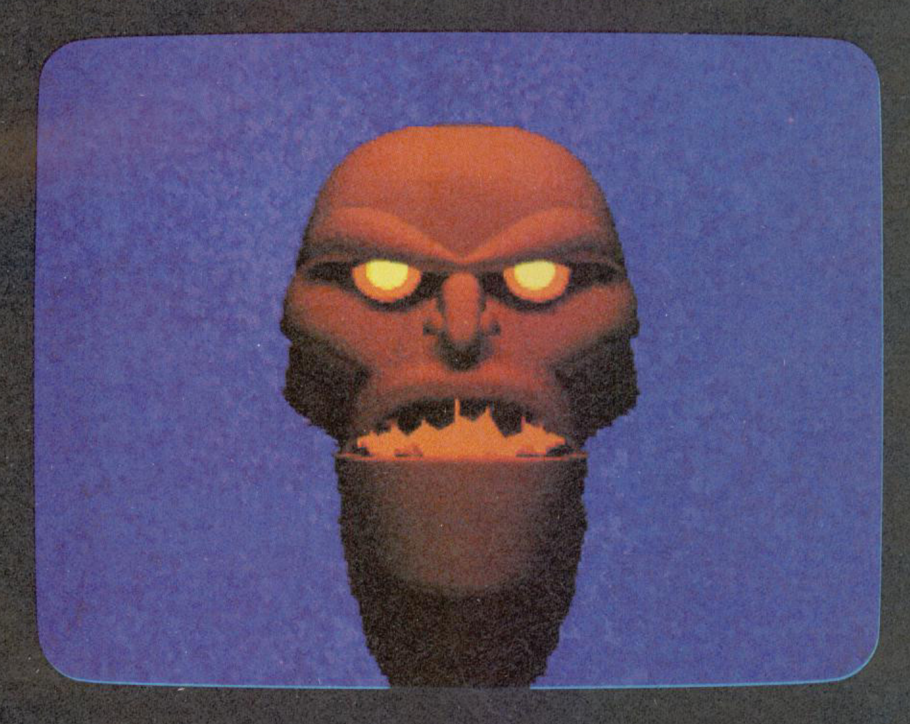
Auch die Polizei ist nicht vor Sherlock sicher

Ultima® VII

THE BLACK GATE™

DIE GROßARTIGE ROLLENSPIEL-SAGA NIMMT UNGLAUBLICHE DIMENSIONEN AN!

Mit Ultima V11 hat Origin wieder einen gewaltigen technischen Vortschritt erlangt. Aufgrund der vollen Nutzung neuster Errungenschaften der PC-Technik, hat die Ultima-Welt eine neue Dimension angenommen. Fantastische Grafiken in Bildschirmgröße, die eine enorme Realitätsnähe während des gesamten Spiels vermitteln. Statt das laufende Geschehen durch ein kleines Fenster zu verfolgen, stehen Sie nun mitten *in* Britania! Nehmen Sie die Atmosphäre in sich auf, *fühlen* Sie die Spannung und *dirigieren* Sie jede einzelne Bewegung, die Sie und Ihre Begleiter machen, mit einer perfekten Mouse-Steuerung.



System-Anforderungen:
IBM PC und Compatible 386 SX, 386 oder 486
Laufwerk für High-Density 3.5" oder 5.25"
2MB Speicher
VGA/MCGA Farbmonitor
Tastatur- und/oder Mouse-Steurerung
AdLib, Roland MT-32, LAPC-I, CMS Soundblaster
(Soundkarte für den Speech)

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!

ORIGIN™
We create worlds.

Distributed by



RUSHWARE MBH
Bruchweg 128-132, D-4044, Kaarst 2, Germany
Tel: 0 2101/6070
Fax: 0 2101/607112

Der Neuling
Brandon

Im harten Heldengeschäft ist Brandon einer der hoffnungsvollsten Neuzugänge. Kein Wunder, wurde doch Brandons Tummelplatz von keinem Unbekannten ersonnen. Die Schöpfer Brandons sind keine Geringeren als die Programmierer der bekannten Fantasy-Rollenspielreihe *Eye of the Beholder*. Mit *Legend of Kyrandia* geben die Designer und natürlich unser Freund Brandon, ihren Einstieg für eine geplante dreiteilige Adventureserie mit dem Namen *Fables & Fiends*.

Schon im vorliegenden Adventuredebüt zeigt Brandon die Ansätze zu einem echten Helden. Die märchenhafte Umgebung ist dem Konkurrenzklassiker *Kings Quest* ebenbürtig, die Aufgabe — schließlich soll ein komplettes Fantasy-Land gerettet werden — eines Heroen mehr als würdig. Mit Geschick, Humor und einer gesunden Portion Schusseligkeit übersteht Brandon die leider nicht immer ganz fairen Widrigkeiten der Reise durch Kyrandia. Trotz der streckenweise nicht ganz geglückten Rätsellandschaft, schlägt sich Brandon wacker. Selten wird er brutal. Mag er zwar seine Zunge stellenweise nicht im Zaum halten, aber für echte Handgreiflichkeiten ist er einfach nicht der Typ. Er präsentiert sich eher als eine Mischung aus Softy, so eine Art Richard Clayderman und einer rein akustischen Version von Schimanski. Eine brisante Mixtur, die stark im Kommen ist. Einige der alteingesessenen Helden dürften echte Kopfschmerzen bekommen, wenn Brandon einmal zur Höchstform auffährt. Ein ganz klarer Fall: Brandon hat Zukunft.



Ein furioser Anfang für Brandon

Der stolze Held des Weltalls: Roger Wilco



Der Pechvogel
Roger Wilco

Roger Wilco ist eigentlich ein armer Tropf und hat in der Rubrik Held nicht viel verloren. Roger ist der geborene Verlierer. Laufend geht ihm etwas schief, und durch seine tolpatschige Schusseligkeit hat Roger schon so manche Beinahekatastrophe ausgelöst. Der Weltraum bebt im Umkreis von einem Lichtjahr, wenn Roger auftaucht. Und trotzdem. Gerade wegen des Chaos, das er verbreitet und gerade wegen seines Pechs ist Roger Wilco uns ans Herz gewachsen. Kenner nennen dieses psychologische Rätsel das "Donald-Prinzip". Ähnlich wie Disneys Anarcho-Ente Donald Duck, ist Roger Wilco mit allen seinen Schwächen und Fehlern eine liebenswerte Identifikationsfigur. Warum? Weil unter all den Softwarehelden Roger wohl der menschlichste (mit Ausnahme von Guybrush) von allen ist.

Unter all der freudschen Triebhaftigkeit und der Sandkastenpsychologie verbirgt sich aber noch mehr. Das Science-fiction-Umfeld von Roger, und nicht zuletzt der beinharte Humor, die fetzigen Anspielungen und die gnadenlose Veralberung des Sf-Genres lassen Roger Wilco zu einem echten Ausnahmehelden werden. Ein Ende der Wilcoschen Space-Escapaden ist zur Zeit nicht abzusehen: Der fünfte Teil der Saga ist mit Lichtgeschwindigkeit unterwegs.



Feuer frei für Roger

•THE END•

Der Abspann — geheimnisumwittert und rätselhaft. Nur wenige sehen ihn, alle sehnen ihn herbei. Dabei variieren die "Extros" in Sachen Qualität und Einfallsreichtum gewaltig. *POWER PLAY* hat einige unter die Lupe genommen.

Computerspieler lassen sich grob in zwei Gruppen einteilen. Der normale Gelegenheitsspieler setzt sich vor seinen Computer, um ein halbes Stündchen Spaß zu haben. Der Freak kennt dieses Gefühl weniger — er arbeitet während des Spiels auf ein festgesetztes Ziel hin: den Abspann in allen seinen Variationen. Dabei dienen High-Scores und der Anblick hinterer Level lediglich als zweitrangiges Motivationsmittel. Hat man den letzten Obermotz endlich vom Bildschirm gekratzt und die finstere Monsterhorde auf den Mond gejagt, wartet der gestreßte Zocker auf den möglichst bombastischen und unbedingt ellenlangen Abspann. In 90 Prozent aller Fälle artet die Warterei allerdings in hysterische Wehleidigkeit aus: "(Schluck, Krampf) Was soll denn das sein?" Zu kurze, hingeschlampte und witzlose Abspänne lassen den armen (Durch) Spieler eher ins Laufwerk beißen, denn seinen Sieg feiern.

Doch nicht alle "Extros" öden an. Schon aus diesem Grund ist es nötig, Abspänne strengstens zu klassifizieren. Zum einen gibt es die enttäuschenden, die **Unbefriedigenden**. Bestes Beispiel: *Xenon 2* (Amiga). Hier erscheint nach stundenlangen Ballerorgien und Dutzenden zerbröselten Joysticks (und Knöpfen) die sarkastische Meldung "Du hast wohl noch nicht genug gesehen, hää?". Na toll.

Die zweite Gruppe ist die mit Abstand größte — die Garde der **Unspektakulären**. Hier werden eine, manchmal auch zwei nette Grafiken und wenigstens ein kleines Textchen oder Credits geboten. Diese befriedigen zwar ebenfalls nicht des Spielers Auge, enttäuschen jedoch nicht so gigantisch, wie die erste Gruppe.

Als drittes lauern die **Famosen**. Diese Abspänne sind lang, witzig und meist mit vielerlei Animation und Grafik vollgestopft. Vor allem größere und qualitativ hochwertige Computer- und Videospiele greifen auf die *Famosen* zurück. Hier stehen an erster Stelle Rollenspiele, gefolgt von Adventures und aufwendigen Actionspielen à la *Wing Commander*.

POWER PLAY hat die Joysticks qualmen lassen und massenweise Endgegner vom Bildschirm geputzt, um Euch eine kleine Abspanngalerie zu präsentieren. Neben einigen *Unspektakulären* gibt's auch ein paar *Famose* zu entdekken. *Unbefriedigende* wurde absichtlich weggelassen. *kn*





Niedlich: Der letzte Obermotz und der kleine Abspann aus *Rodland*. Zuerst gibt der Motz gehörig an und speit gar bläulich Licht. Am Ende bleibt ein kleiner, armer Bösewicht, der die weiße Flagge schwenkt und eingesperrt wird. Außerdem haben wir Mama wiedergefunden. Insgesamt knapp *Famos*.



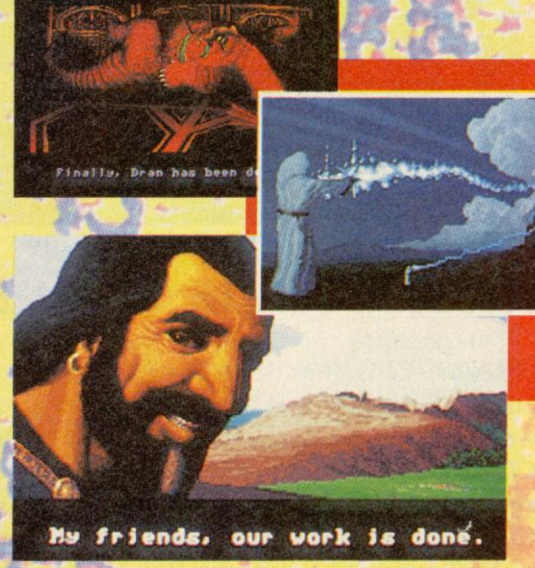


Der *Epic*-Abspann: An sich *Unspektakulär*, glänzt DID's Extro mit fabelhafter Grafik und einer neuen Idee: Uns wird endlich mal ein Denkmal gesetzt.









Gehört sicherlich zu den *Famosen*: Der *Eye-of-the-Beyolder-2*-Abspann glänzt mit zahlreichen wunderschönen Grafiken und ist zudem noch animiert.

Joysoft

*VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

AIRSUPPORT AMI** 64.90

HEXUMA dt AMI / PC 89.90

SPELLCASTING 301 PC 79.90

AMIGA

Titel	Preis
Aquatic Games**	69.90
BAT 2 **/*	84.90
Beast 3 **	64.90
Campaign *	81.90
Curse of Entch.*/**	84.90
DUNE dt.	79.90
History Line 14/18	85.90
Humans **	79.90
Indi 4 dt.	94.90
Legend of Valour**/*	79.90
Lemmings II *	74.90
Liverpool **	69.90
Lotus III **	64.90
Mega Sports Coll.**	64.90
No Second Price **	81.90
Perfect General **	74.90
Pinball Phantasies*	59.90
Premiere **	69.90
Rampart **/*	69.90
Rome *	77.90
Silly Putty *	64.90
Sim Earth ** 1Mb	94.90
Streetfighter 2 *	64.90
Ultima VI 1Mb	69.90
Viking Field of C.**	69.90
Wing Commander	94.90
Zool **	69.90
Zyconix *	64.90

P C

Titel	Preis
A.T.A.C. **	94.90
Amazon*	94.90
Amberstar	99.90
An American Tail *	64.90
Burning Steel *	79.90
Campaign *	89.90
Chessmaster 3000	74.90
F15 Strike Eagle 3*	114.90
Falcon Data dt.	64.90
Great Naval Battle	84.90
Harrier Jump Jet *	109.90
Indi 4 dt.	99.90
John Madden 2	74.90
Kings Quest VI	96.90
Legend of Kyrandia	89.90
Lemmings 2*	84.90
Maximum Overkill *	89.90
Might & Magic IV	99.90
Race Drivin **	79.90
Rome **	84.90
Siege	74.90
Sim Life **/*	94.90
Spelljammer *	79.90
Summer Challenge **	89.90
Summoning	69.90
Taskforce 1942 *	114.90
Vision *	89.90
Waxworks *	81.90

MEGA

Titel	Preis
Aquatic Games*	109.90
NHLPA 93	109.90
Side Pocket*	114.90
Slime World*	109.90
Sonic 2*	119.90

SUPER NES

Titel	Preis
Addams Family	129.00
Euro Footb. Champ	119.00
Lemmings	139.00
Simpsons	129.00
Super Castelvania 4	129.00
Super Hero Turtels 4	129.00
Super Protector	129.00

ATARI ST

Titel	Preis
Humans**/*	79.90
Legend of Valour*	84.90
Lemmings 2*	74.90
Rampart**/*	69.90
The Games 92**	79.90

C 64

Titel	Preis
Buck Rogers**	29.90
Conquestadore Data	29.90
Mega Sports**	39.90
Space Crusade**	39.90

WIZARDRY 7 PC 94.90

HISTORY LINE PC* 99.90

ALONE in the DARK PC *** 99.90

SONDER ANGEBOT

Titel	Preis
AMIGA	
4D Sport Boxing	24.90
Apprentic**	19.90
Bubble Bobble	24.90
Buck Roger dt.	29.90
Budokan**	29.90
Double Dragon 3	25.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
Final Fighter**	29.90
Great Court 2**1 MB	39.90
Hollywood Poker Pro	19.90
Hunter	19.90
Jack Nicklaus Golf	24.90
Lotus Turbo Challenge	24.90
Megalomania**	29.90
Microprose Soccer**	24.90
M.U.D.S**	19.90
Oil Imperium	19.90
Panza Kick Boxing	24.90
Quest&Glory**	29.90
Rock'n Roll	19.90
Shinobi	9.90
Silkworm	9.90
Supercars 2	24.90
Super Monaco Gr.Prix	24.90
Tipp off	19.90
Wolfpack	25.00
Z-Out	19.90
P C	
4D Sports Boxing	49.90
Adv. Destr. Simulator	24.90
ATF 2	25.90
Battlechess	28.90
Buck Roger 5.25	29.90
Budokan	29.90
Cent. Def. of Rome	29.90
D/Generation	49.90
Double Dragon 2	29.90
Movie Pr. Collection	29.90
Nigthshift	44.90
Rock'n Roll	19.90
Speedball 2	44.90
Tennis Cup	25.90
Waterloo	25.90
C 64	
Battlechess **	19.90
F 16 Combat Pilot	24.90
Go for Gold	19.90
Manchester United	19.90
World Class Leaderboard	19.90

5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA
HOTLINE
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS **20 UHR**
jeden Tag-4 Wochen vor Weihnachten
persoenlich fuer euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

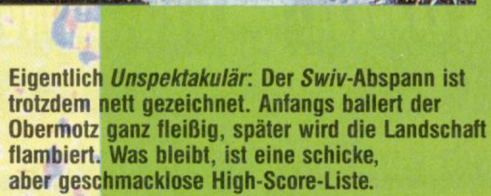
VERSANDANSCHRIFT

Dürener Str 394
5000 Köln 41
TEL 0221/4301047-49
FAX 0221/4302157

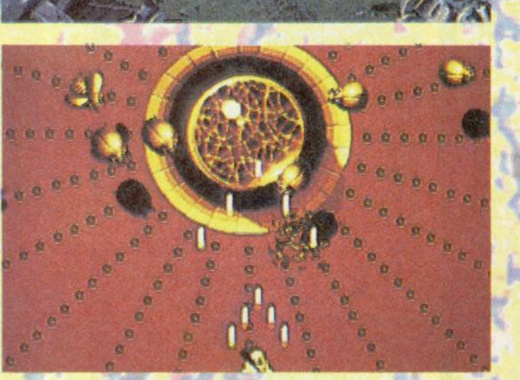
VERSANDKOSTEN
bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM







Eigentlich *Unspektakulär*: Der *Swiv*-Abspann ist trotzdem nett gezeichnet. Anfangs ballert der Obermotz ganz fleißig, später wird die Landschaft flambiert. Was bleibt, ist eine schicke, aber geschmacklose High-Score-Liste.



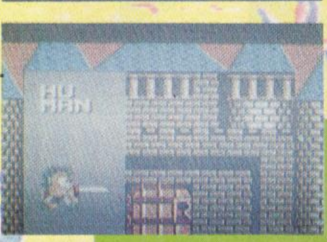


Die letzte Grafik aus *Alien Breed* sieht toll aus, wird jedoch allzu schnell vom scrollenden Huldigungstext erdrückt: *Unspektakulär*

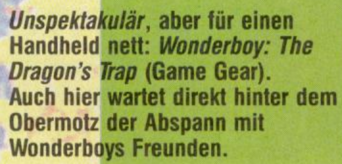


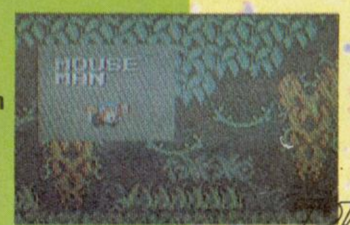
In *The Oath* gibt's nach dem fiesen Motz lediglich das leichtbekleidete Mädel zu sehen. Schade, aber immerhin…











Unspektakulär, aber für einen Handheld nett: *Wonderboy: The Dragon's Trap* (Game Gear). Auch hier wartet direkt hinter dem Obermotz der Abspann mit Wonderboys Freunden.



Wir bekommen einen Orden angepiekst und freuen uns tierisch. Das einzige "Abspann-ähnliche" aus *Falcon Mark 2*.

Das Siegertrio aus *Super Mario World* präsentiert sich stolz: Der Abspann ist sehenswert, da sich alle Beteiligten noch einmal persönlich vorstellen.

Alle Charaktere des *Tiny Toons Adventures* verabschieden sich im Abspann persönlich von Euch. Die witzig gezeichneten Tierchen lassen das Extro schon fast zu den *Famosen* gehören.

Einer der niedlichsten Abspänne der Softwaregeschichte: Klein *Zelda* auf dem Super NES wünscht sich zuerst etwas von dem "Triforce" und fliegt alsdann über das märchenhafte Land Hyrule. Kommt er an Freunden vorbei, winken ihm diese zu: *Famos*

Habt Ihr *Street Fighter 2* durchgespielt, trefft Ihr unter anderem auf Chun Li in Zivil.

Aktuell
Innovativ
Kompetent:

Die **COMPUTER BÜCHER** des **MARKT & TECHNIK** Verlages. Jetzt im Handel!*

*Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

5302



Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Montags bis Freitags
von 9:30 - 13:00 Uhr u.
von 15:00 - 18:00 Uhr.

0 21 56 - 60 7 77

PC-SOFTWARE

Titel		Preis
1869	DV	89.90
A 320 Airbus	DA	99.90
A-Train	US	79.90
Aces of the Pacific	DA	79.90
Air Warrior	DA	89.90
Amberstar	DV	89.90
ATAC	DA	89.90
B-17 Flying Fort.	DA	99.90
Bards Constr. Set	DA	69.90
Bards Tale 4 *	DA	89.90
Bat 2 *	DA	89.90
Battle Isle	DV	89.90
Birds of Prey	DA	89.90
Buck Rogers 2	DV	89.90
Bundesl.Man.Prof.	DV	69.90
Carl Lewis Chall.	DA	69.90
Carriers at War	US	69.90
Castle of Dr. Brain	DV	79.90
Chessmaster 3000	US	79.90
Civilization	DV	99.90
Conquests Longb.	DV	79.90
Cruise for Corpse	DV	69.90
Curse Enchantia *	DA	79.90
Darklands	US	99.90
Darkseed	US	69.90
Das Schw.Auge	DV	89.90
David Leadb. Golf	US	89.90
Der Patrizier	DV	89.90
Dune	DV	79.90
Dungeon Master	DV	69.90
Eco Quest	DV	79.90
Elite Plus	DA	89.90
Elvira 1	DV	69.90
Elvira 2	DV	69.90
Epic	DA	79.90
Eye of Beholder 2	DV	89.90
F-15 Str. Eagle 3 *	DA	99.90
F-16 Falcon 3.0	DA	99.90
F-16 Falcon Miss.	US	59.90
F-19 Stealth Fight.	DA	89.90
Fantastic World *	DA	89.90
Global Conquest	DA	99.90
Global Effect	DV	79.90
Gobliiins	US	59.90
Grand Prix Unlim.	DA	69.90
Great Courts 2	DA	69.90
Gunship 2000	DA	99.90
Gunship Scenario	DA	59.90
Hardball 3	US	69.90
Harpoon 1.21	DA	99.90
Harrier Jump Jet *	DA	99.90
Heart of China	DV	79.90
Hexuma	DV	89.90
Hook	DV	79.90
Humans *	DA	59.90
Indiana Jones 3	DV	89.90
Indiana Jones 4 *	DV	89.90
Ishar	DA	69.90
Island Dr. Brain *	US	89.90
John Madden 2	US	69.90
KGB *	DA	89.90
Kings Quest 5	DV	79.90
Kings Quest 6	US	89.90
Laura Bow 2	DV	89.90
Leather G.Phob. 2	DV	99.90
Legend	DA	79.90
Legend Kyrandia	US	79.90
Leisure Larry 5	DV	79.90
Lemmings	DA	69.90
Lemmings 2 *	DA	79.90
Les Manley in L.A.	DV	69.90
Life & Death 2	US	79.90
Links 386 Pro	DA	89.90
Locomotion *	DV	69.90
Lord of the Rings 2	DA	69.90
Lure of Temptress	DV	69.90

PC-SOFTWARE

Titel		Preis
M *	US	79.90
Mad TV	DV	89.90
Mantis	DA	99.90
MegaloMania *	DA	89.90
Might & Magic 3	DV	89.90
Might & Magic 4	US	79.90
Mike Diktas Footb.	DA	69.90
Monkey Island 1	DV	89.90
Monkey Island 2	DV	89.90
NCAA Basketball	US	69.90
NFL Americ.Footb.	US	79.90
Paladin 2	DA	69.90
Perfect General	US	89.90
PGA Golf Plus	DA	69.90
Pinball Dreams *	DA	69.90
Planets Edge	DV	89.90
Police Quest 3	DV	79.90
Pools of Darkness	DV	89.90
Populous	DA	29.90
Populous 2 *	DA	79.90
Power Monger	DA	79.90
Prophecy Shadow	US	69.90
Push Over	DA	69.90
Quest for Glory 3	US	89.90
Railroad Tycoon	DA	89.90
Rampart	DA	69.90
Red Baron	DV	79.90
Rex Nebular	DA	89.90
Rise of the Dragon	DV	79.90
Risky Woods	US	79.90
Secret Weapons	US	89.90
Sherlock Holms*	DV	89.90
Siege	US	69.90
Silent Service 2	DA	79.90
Skat 92	DV	69.90
Space Crusade *	DA	69.90
Space Quest 4	DV	79.90
Special Forces	DA	89.90
Spellcasting 301	US	69.90
Spellcraft	US	89.90
Star Control 2 *	DA	79.90
Starflight 2	US	69.90
Steel Empire	DA	79.90
Summer Challenge	US	79.90
Summoning	US	69.90
Task Force *	DA	99.90
Theatre of War	DA	69.90
Their Finest Hour	DA	79.90
Tristan Pinball	US	79.90
Ultima 7	DV	99.90
Ultima 7 Data	US	49.90
Ultima Trilogy 2	DA	79.90
Ultima Underworld	DA	79.90
Waxworks *	DV	79.90
Willy Beamish	DV	79.90
Wing Command.2	DV	89.90
Winter Challenge	DA	69.90
Wizardry 7	US	89.90
Wizkid	DA	59.90
Wordtris *	DA	89.90
X-Wing *	DA	89.90
Zyconix *	CA	59.90

und viele weitere Programme

Wir führen Programme für:

IBM-PC
AMIGA
PC CD-ROM
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NES

AMIGA-SOFTWARE

Titel		Preis
1869	DV	79.90
A 320 Airbus	DA	99.90
Air Support	DA	59.90
Air Warrior	DA	79.90
Aquatic Games	DA	59.90
Bat 2 *	DA	79.90
Battle Isle	DV	79.90
Birds of Prey	DA	79.90
Bundesl.Man.Prof.	DV	69.90
Carl Lewis Chall.	DA	59.90
Castle of Dr. Brain	DV	69.90
Castles	DV	69.90
Civilization	DV	79.90
Cover Girl Poker	DV	59.90
Curse Enchantia *	DA	69.90
D-Generation	DA	39.90
Das Schw. Auge *	DV	79.90
Der Patrizier	DV	79.90
Dune	DV	69.90
Elvira 2	DV	69.90
Epic	DA	69.90
Eye of Beholder 2	DV	89.90
Fantastic World *	DA	79.90
Fire & Ice	DA	59.90
Global Effect	DV	69.90
Gobliiins	US	59.90
Grand Prix F.One	DA	79.90
Gunship 2000 *	DA	89.90
Hexuma	DV	89.90
Hook	DV	59.90
Humans *	DA	59.90
Indiana Jones 4 *	DV	89.90
Ishar	DA	69.90
John Madden	DA	59.90
Kings Quest 5	DV	69.90
Leander	DA	49.90
Legend	DA	69.90
Legend Kyrandia *	US	69.90
Leisure Larry 5	DV	69.90
Lemmings	DA	49.90
Lemmings 2 *	DA	69.90
Liverpool	DA	59.90
Lotus 3	DA	59.90
Lure of Temptress	DV	69.90
Mad TV	DV	69.90
Might & Magic 3	DV	79.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Pacific Island	DV	69.90
Paladin 2	DA	59.90
Pinball Dreams	DA	59.90
Pinball Fantasies*	DA	59.90
Police Quest 3	DV	69.90
Populous 2	DA	59.90
Premiere	DA	69.90
Push Over	DA	59.90
Realms	DV	69.90
Red Zone	DA	59.90
Regent	DV	79.90
Rise of the Dragon	DV	69.90
Robin Hood	DV	59.90
Sensibel Soccer	DV	59.90
Shadow of Beast 3	DA	69.90
Silent Service 2	DA	79.90
Space Quest 4	DV	69.90
Special Forces	DA	79.90
Steel Empire	DA	69.90
Striker	DA	59.90
Troddlers *	DA	59.90
TV Sports Baseb.*	DA	79.90
Utopia	DA	69.90
Vikings	US	59.90
Willy Beamish	DA	69.90
Wing Commander*	DV	89.90
Wizkid	DA	59.90
Zool	DA	59.90

und viele weitere Programme

POWER PLAY 12/92

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!
Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77 , Telefax: 0 21 56 - 60 1 88

Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

COMPACT DISC

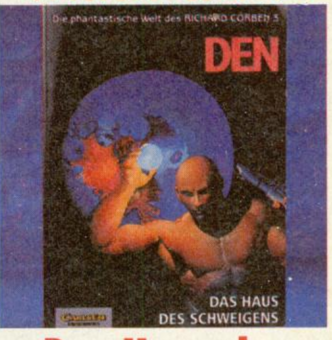


Salz auf unserer Haut

Über ein Jahr lang führte der Roman von Benoite Groult die Bestsellerlisten an. Nun hat Bernd Eichinger die erotische Geschichte um die reiche Pariserin und den armen bretonischen Fischer verfilmt. Klaus Doldinger (Das Boot, Die unendliche Geschichte) sorgte für den passenden Soundtrack. Auch bei "Salz auf unserer Haut" läuft der Deutsche zu Topform auf: Fesselnde Themen, verpackt in sinnlich-erotische Streicher- und Klavierarrangements werden von jazzigen Einlagen aufgelockert. *ak*

Virgin 263 201
18 Tracks/ 39: 11 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMIC



Das Haus des Schweigens

Richard Corbens weltbekanntes Fantasy-Märchen "DEN" wurde für Deutschland einst vom Volksverlag (jetzt Alpha Comics) entdeckt, durch den 80er-Jahre-Zeichentrickfilm "Heavy Metal" gehörig gepuscht und erscheint nun als Neuauflage im Programm des Comicriesen Carlsen. Fantasy-Freunde mit dickem Geldbeutel kaufen sich's als Hardcover, alle anderen begnügen sich mit der Softcover-Variante — mit 25 Mark pro Band fällt auch diese Alternative nicht gerade preisgünstig aus.

Der nach der "Reise nach Nirgendwo" und "Sturm über Muvovum" dritte Teil des Fantasy-Zyklus läßt den Leser zwischen trister Gegenwart und den Erinnerungen an die heroische Vergangenheit hin- und herpendeln. DEN vegetiert inzwischen als schwach/krank/fettes Zerrbild seiner einstigen stolzen Gestalt im Dreck einer Endzeitmetropople. Trotzdem gibt's im "Haus des Schweigens" Splatter und Sex der typischen Corben-Machart: Gut die Hälfte der (wie gewohnt dürftigen) Handlung besteht aus Rückblenden und Träumen — und dort agiert ein DEN, wie in seine Fans kennen und lieben: Prügelnd, mordend und in Action mit vollbusigen Frauen. Am Ende hat sich der einstige Held wieder aufgerappelt und marschiert neuen Abenteuern entgegen: Wer DENs frühere Abenteuer liebt, wird natürlich auch dem dritten Band uneingeschränkt Beifall spenden. Für mich persönlich ist die Corben-Mode schon Ende der 80er Jahre im ständig fließenden Blutstrom verschlammt und versickert. Zu Recht: Seit den frühen Werken, reizt Corben seine Mixtur aus Gore und Sex, Splatter und anachronistischem Fantasy-Weltbild bis zum Erbrechen aus — auf eine Story mußten die Fans aber bis heute verzichten. Ich rate ab: Auf dem Comicmarkt gibt's inzwischen bessere Handwerker und inspiriertere Künstler als den mäßig begabten Muskelfetischisten Corben. *wi*

Texter/Zeichner: **Richard Corben**
Verlag: **Carlsen Comics**
Zirka-Preis: **24,80 Mark (Softcover)**
POWER-WERTUNG:
Für Fans

COMPACT DISC

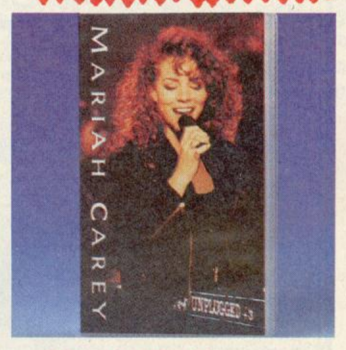


Motörhead: March ör Die

Lemmy & Co. gehören genau zu der Sorte Musikern, vor denen uns unsere Eltern immer gewarnt haben. Das "Jack Daniels" geölte Organ Lemmys nöhlt, unterstützt von den eifrigen Brutalo-Gitarreros, mit solcher Wucht aus den Lautsprechern, daß sich bundesdeutsche Ohrenärzte schon jetzt die Hände reiben. Meine Favoriten: Das bitterböse Titelstück "March ör Die" und das traditionelle musikalische Ruhekisse "I ain't no nice Guy". Hoffentlich wird das Spiel auch so gut. *mh*

Epic/WTG 471723-2
11 Songs / 46:55 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

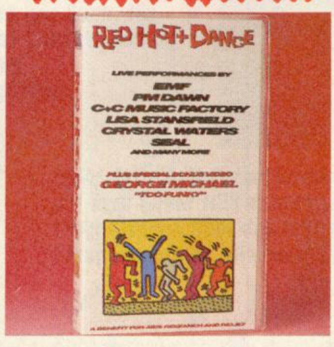


Mariah Carey: MTV Unplugged

Stimmwunder Mariah Carey kann es sich leisten, ihre Hits live und ohne technisches Rumgemurkse zu präsentieren. Das Video mit dem symphatisch-kompetenten MTV-Auftritt beschert dem Fan handgemachter Musik puren Musikgenuß. Als Zuckerl winken die fünf "Emotions"-Videoclips und ein (leider dümmlich-belangloses) Interview mit Mariah. Kurz & schmerzlos: Wer gute Musik schätzt, kauft sich dieses Band. *mg*

SMV 49133 2
12 Songs / ca. 52 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO

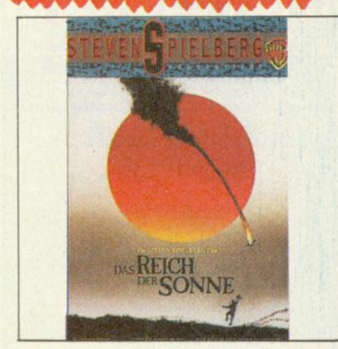


Red Hot + Dance

Die Absicht ist löblich, das Resultat zumindest ansehnlich. 15 Künstler und Gruppen stellen unendgeltlich ihr kreatives Potential zur Verfügung, um leider immer noch nötige AIDS-Aufklärung zu betreiben. Neben so illustren Gestalten wie Jimmy Somerville und Lisa Stansfield, sind die Young Disciples und George Michael mit seinem gestylten "Too Funky"-Video, inklusive Hochpreismodell Linda Evangelista vertreten. Als Zugabe gibt's Interviews mit Betroffenen. 100 Minuten Kurzweil zu einem verdammt ernsten Thema. *vw*

SMV 49140-81
15 Tracks / ca. 100 Minuten
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Steven Spielberg Collection

So jung und schon eine eigene Klassikeredition: Spielberg ist für das wankende amerikanische Kommerzkino noch immer eine Offenbarung. In kaum mehr als einem Jahrzehnt hat sich das Wunderkind des Massengeschmacks unter die erfolgreichsten Regisseure und Produzenten inszeniert. Von den 20 finanziell ergiebigsten Filmen aller Zeiten sind nicht weniger als sieben unter seiner Regie und/oder Produktion entstanden. Darunter solche Kassenperlen wie "Der weiße Hai", "E.T. der Außerirdische" oder die "Indiana Jones"-Trilogie. Grund und Material genug für eine preiswerte Videosammlung des Meisters.

Die oben angesprochenen Highlights sucht man allerdings vergebens. Vielmehr finden sich nur die beiden weniger erfolgreichen Literaturverfilmungen "Die Farbe Lila" nach dem Roman von Alice Walker und J.G. Ballards "Das Reich der Sonne". Beides etwas gezwungen "ernsthafte" Werke des um intellektuelle Anerkennung heischenden Regisseurs.

Als kurzweilige Entschädigung gibt's Regisseur Joe Dante, seine Anarcho-Puppenspäße "Gremlins 1 & 2" und das Miniaturisierungsabenteuer "Die Reise ins Ich"; alle drei Filme von Spielberg produziert.

Des weiteren in der Sammlung: Richard Donners Piratenmär "The Goonies". Sieben aufgeweckte High-School-Kids auf den Spuren eines sagenhaften Schatzes.

Last but not least: "Unheimliche Schattenlichter", eine Teamarbeit der Regisseure George Miller, Joe Dante, John Landis und Steven Spielberg, in der sie vier Episoden der amerikanischen Kultfernsehserie "The Twilight Zone" neu inszenieren. Die komplette Sammlung bietet solide Hausmannskost zum ansprechenden Preis. Spielbergs oben erwähnte Geniestreiche sind leider etwas teurer und fehlen in der Low-Budget-Kollektion. *vw*

Video-Anbieter: **Warner Home Video**
Zirka-Preis: **pro Film 29,95 Mark**
POWER WERTUNG: durchschnittlich

KAUFVIDEO



Das Schweigen der Lämmer

Für Hannibal Lecter gibt's nichts Größeres als ein saftiges Stück Menschenfleisch. Läuft zivilisierten Zeitgenossen das Wasser bei Hamburger, Steak oder Currywurst im Munde zusammen, so kommt Hannibal erst beim Anblick eines knackigen Frauenpos richtig in Schwung. Genau die kulinarischen Voraussetzungen für eine tragende Rolle in Jonathan Demmes Kanibalenmärchen "Das Schweigen der Lämmer". Der sicher verriegelte Triebtäter wird unversehens zum angesehenen Fachmann in einer äußerst heiklen Mordserie. Ein ebenfalls dem schwachen Geschlecht zugetaner Lustmörderkollege schneidert sich aus menschlicher Haut ein ansprechendes Kostüm und meuchelt die Damen deshalb gleich reihenweise. Die FBI-Psychologin Clarice Sterling (unerschrocken: Jodie Foster) wird auf den Fall angesetzt. Ein Psycho-Duell zwischen den ungleichen Partnern entwickelt sich, an dessen Ende natürlich die obligatorische Festnahme des Hautabschneiders steht.

So ganz ist die Euphorie über Jonathan Demmes mäßig spannendes Triebtätermelodram nicht zu verstehen. Mag's noch so pervers-unappetitlich zugehen, selbst die schwächsten Filme von Hitchcock sind besser konstruiert und deutlich logischer. Wirklich sehenswert ist nur Anthony Hopkins. Der walisische Schauspieler legt einen sabbernden Ultraperverso hin, daß es einem die Schuhe auszieht. Von dieser Glanzleistung abgesehen, wurde der Film etwas reichlich mit Oscars gesegnet. Die Juroren der kalifornischen Filmakademie waren offensichtlich froh, einen Film gefunden zu haben, in dem die Schauspieler mehr als 40 Wörter in zwei Stunden sprechen. Nichts für Vegetarier. *vw*

Regie: **Jonathan Demme**
Produzent: **Kenneth Utt**
Drehbuch: **Ted Tally**
Darsteller: **Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn**
Laufzeit: **ca. 115 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Columbia — Tristar**
Zirka-Preis: **40 Mark**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KAUFVIDEO

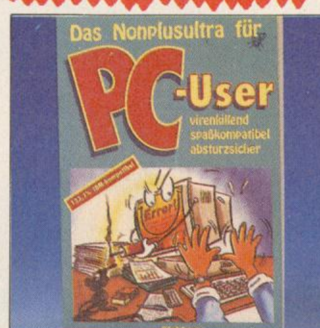


Aschenputtel

"Cinderella" gehört noch 42 Jahre nach seiner Premiere zu den besten Filmen, die jemals in den Walt-Disney-Studios entstanden sind. Herzallerliebst die beide Mäuse Gus und Jack, das unvergängliche "A Dream is a Wish your Heart Makes" und der Ohrwurm "Bibbidi Bobbidi Boo". Als Weihnachtsgeschenk für Omis, Mamis und Schwestern der absolute Stimmungsknaller — feuchte Augen garantiert. *vw*

Regie: **Wilfred Jackson**
Darsteller: **Böse Stiefmütter, gute Feen, schöne Prinzen, Mäuse und das Aschenputtel**
Laufzeit: **ca. 71 Minuten**
Zirka-Preis: **30 Mark**
POWER-WERTUNG: hervorragend

BUCH

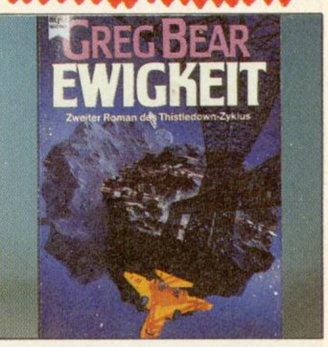


PC-User

Das Nonplusultra für PC-User aus dem Eichborn Verlag garantiert 123,2 Prozent IBM-Kompatibilität. Die dröge PC-Materie wird für jedermann verständlich in einer locker-flauschigen Art zum besten gegeben. Das Buch läßt kaum einen Insidergag aus und ist entgegen anderen Schwarten der aufklärenden PC-Sätire topaktuell. Die Spieleabteilung wurde kurz gehalten, aber die Feststellung, daß Larry Laffer mehr für die Wirtschaft leistet als Otto Graf Lambsdorff, entschädigt. *cd*

ISBN: **3-8218-2451-4**
Autor: **Holger Achterblad**
Verlag: **Eichborn**
Zirka-Preis: **12,80 Mark**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Ewigkeit

Jedem ambitionierten Sience-fiction-Leser ist Greg Bear längst ein Begriff. Seine erstes Erfolgsbuch "Blutmusik" zählt noch immer zu den ultimativen Newromancer-Werken. Bear prägte ein grandioses Bild der Zukunft: Er prognostizierte die Auflösung des menschlichen Körpers. Zu Gunsten einer Gemeinschaft in der jedes Teilchen als eigenes Individium, mit gleichen Rechten und Pflichten zu seiner Nachbarzelle, lebt. Nachdem er die Materie um eine soziale Gesellschaft schriftstellerisch diagnostiziert hatte, konfrontierte Bear seine Leser mit Raum-Zeit-Problemen. Der erste Teil des Thistledown-Zyklus "Äon" schlug genau in diese Kerbe. Die Handlung braut sich ziemlich dramatisch zusammen: In nicht allzuferner Zukunft nähert sich der Erde ein gigantischer zweiter Mond. Die Erdbevölkerung ist in verfeindete Lager zerstritten und bekommt die neue Lage nicht in den Griff. Das Resultat ist ein Nuklearkrieg zwischen den Supermächten Rußland, Amerika und China, der die Entwicklung der Erdbevölkerung um Jahrhunderte zurückwirft.

Auch auf dem neuen Planeten beginnt ein Kampf um die Vorherrschaft der Staaten. Trotz dieser martialischen Kulisse, beginnen die Menschen zusammen langsam ihren neuen Mond zu entdecken. Sie stellen fest, daß die siebente Kammer größer als der Mond selbst ist, ein Raum-Zeit-Weg, der von einer hochentwickelten Zivilisation erbaut wurde. Im zweiten Teil greift Bear die Handlung auf: Ein Russe, der den Weg in die Ewigkeit gegangen ist, kehrt zurück und bringt die geregelte Welt von Thistledown durcheinander. Im Buch laufen drei Handlungsstränge parallel, die sich später vereinen. Leider gelingt es Bear nicht, an den hohen Maßstab des Vorgängers anzuknüpfen. Die Handlung schleppt sich zäh voran und kann auch durch einige überraschende Wendungen nicht gerettet werden. Schade, aber die "Ewigkeit" ist nicht der erhoffte Science-fiction-Hit. *cd*

ISBN: **3-453-05838-0**
Autor: **Greg Bear**
Verlag: **Heyne**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG: für Fans

POWER PLAY LESER SERVICE

ÄHM, ... RÄUSPER ... ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY-SAMMLUNG ZUM POWER-PACK AUSZUBAUEN ...

10/92

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

2/92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

3/92

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

4/92



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

9/92

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

8/92



Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

7/92



"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

6/92

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

11/92



Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone , Im Visier: High-End-Amiga , Erste Infos zum Star Wars-Simulator , Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe

10/91

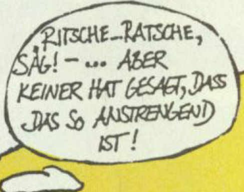


Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/91



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2





Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

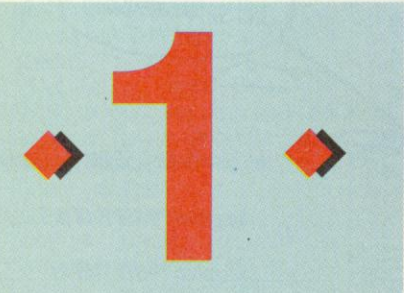
Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Für Wirbel auf PC-Monitoren sorgt das neue ASCII-Spiel Dominus

Die Videospieler freuen sich auf einen Test von Sonic 2 und erste Infos zu neuen Disney-Spielen für Mega Drive und Super Nintendo

POWER PLAY



erscheint am
9. Dezember 1992

Schon in vier Wochen haltet Ihr unsere Weihnachtsausgabe in den Händen: prall gefüllt mit heißen Themen. Wir schauen **Team 17** über die Schulter und berichten über die neuesten Hits der Amiga-Maniacs. Außerdem gehen wir mit **Elite 2** ins Weltall und prüfen die Langstrecken-Tauglichkeit des Strategie-Epos. Wenn sich die Entwickler nicht allzu stark verspäten, dürfte die nächste *POWER PLAY* die Test-intensivste Ausgabe seit langem werden: von **Sonic 2** und **Lemmings 2**, bis hin zu neuen Sierra-Abenteuern und Infogrames *Alone in the Dark* reicht die Palette.

Außerdem sichten wir die aktuelle Garde der Erotikspiele – hat sich gegenüber unserem ersten Erotik-Report Wesentliches verändert? PC-Spiele wurden in den vergangenen Jahren in der Tat um einiges besser: Wir lassen das letzte Jahrzehnt Revue passieren und präsentieren die absoluten Spiele-Highlights. Freut Euch auf ein dickes, informatives und kritisches *POWER PLAY*.



T/BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
POWER OF TWO - T/BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
1999.-
NEW DER T/BIRD-DRIVE: JETZT MIT i 486/SX-25, 4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
CD-ROM
2599.-
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI
ASI COMPUTER
HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.


DIE GRÖSSTE AUSWAHL AN
VIDEOSPIELEN!
Super NES
Spielcassetten
schon ab 99,87 DM
TOYS "R" US
TOYS "R" US gibt es in:
Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf (Eröffnung 28.11.1992) • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau